Nº8 Enero del 2000 - CADA MES EN TU KIOSCO

395 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 420 ptas. Portugal- cont. 495 Esc.

PC • PSX • N64 • GB • SEGA

SCREENFUN

La única revista con todos tus videojuegos



MEGACALENDARIO 2000

¡REGALO ALUCINANTE! CALENDARIO 2000

Guía Pokémon
Conviértete en el mejor entrenador

JUEGOS

Crazy Taxi, Gran Turismo 2, Toy Story 2, Earth Worm Jim 3D, Drácula, Donkey Kong 64, Omikron, Pizza Sindicate, Super Smash Brothers, Turok Rage Wars, Fifa 2000, Theme Park World, 40 Winks, Mickey's Racing Adventure, Rally Championship, Xena, Mortyr, Jade Cocoon, Speed Devils, Bust a Move 4

GUÍAS

Pokémon, Dino Crisis, Final Fantasy VIII, Shadow Man

ESPECIALES

- Made in Spain: Blade
- En la red con tu Dreamcast
- Haz tus propios iconos
- Primeros auxilios para tu PC
- Cómic: Los Simpsons
- Pósters: Messiah y Lara Weller

LLEGA EL APOCALIPSIS MESSIAH

El Rey ha vuelto



QUAKE ARENA

Desempolva tu látigo...

INDIANA JONES y la Máquina Infernal





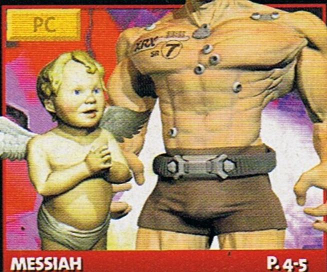
ESPECIAL LARA CROFT:

- Análisis: Tomb Raider IV
- Tést: ¿cuánto sabes de Lara?
- Póster: Lara Weller
- Reportaje: ¿cómo se fabrica una figura de Lara?

Especial: 6 volantes a examen

SCREENFUN

Arañas gigantes están invadiendo la Tierra: ¡Armorines! Huimos en coche (¡GT2!) para llegar a casa y encerrarnos en nuestro cuarto, pero los juguetes cobran vida y nos persiguen: ¡Toy Story 2! Tenemos que marcharnos muy lejos, nos vamos hasta otro país, Egipto, ¡Tomb Raider IV!, y allí descubrimos que una terrible maldición se cierne sobre la Tierra. Decidimos irnos a otro planeta, pero tenemos problemas con extrañas mutaciones: ¡Tonic Trouble! Tal vez si nos dormimos, pasará el terror, pero nuestros sueños están intervenidos: ¡40 Winks! Sólo nos queda una solución... Que el ¡Messiah! venga a salvarnos. ¡FELIZ NAVIDAD Y PRÓSPERO AÑO NUEVO A TODOS!


PC — MESSIAH P. 4-5

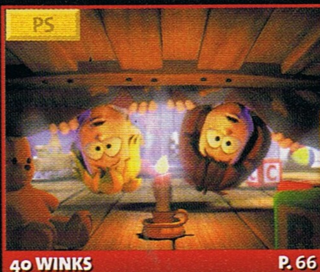

PS — GRAN TURISMO 2 P. 9

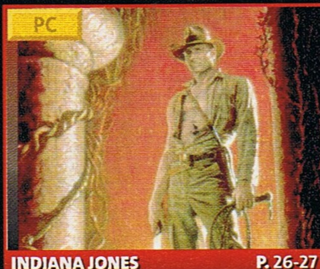

PC — QUAKE III P. 8

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

BANCO DE PRUEBAS *Por orden alfabético:*


PS — 40 WINKS P. 66


PC — INDIANA JONES P. 26-27


N64 — DONKEY KONG 64 P. 32-33

PC

INTERNET

HARDWARE

SOFTWARE

Y MÁS...

ESPECIAL

CINE

ARTÍCULOS

SCREENFUN TRUCOS

Págs. 39 a 58 ¡COLECCIONABLES!

SCREENFUN TRUCOS — La única revista con todos los trucos — ¡COLECCIONABLE!

¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!

¿Qué pasará con Squall y Rinoa en la última parte de FF VIII? Te encontrarás cara a cara con el terror en la última parte de Shadow Man y en la 1ª de Dino Crisis... ¡y ponte a entrenar con la guía Pokémon!
Si quieres un truco en particular, nos escribes:
SCREENFUN apdo. 14.112
Madrid 28080



Nuestro e-mail:
screenfun@bauer.es



Y seguimos atendiendo tus llamadas telefónicas para pedirnos trucos. ¿Se te ocurre algo más rápido y sencillo? Pues hala, si tienes una duda, levanta el auricular y marca:

915 476 808

Te atenderemos personalmente de 16 a 18 horas y de lunes a viernes. Y por si esto fuera poco, tenemos un nuevo sistema: ¡TRUCOS POR FAX!



915 476 808

Envíanos tu pregunta y te contestaremos lo antes posible.

MESSIAH

En enero llega, ¡por fin!, el proyecto más ambicioso de Shiny Entertainment. Han sido tres años de promesas y grandes expectativas. ¡Los mejores juegos siempre se hacen esperar!



Nadie diría que dentro de este traje de cuero remachado con piezas de metal hay un angelito de lo más mono.



Con sus pañales y su cuerpecillo regordete y frágil, Bob no parece muy preparado para sobrevivir a la maldad imperante del futuro.

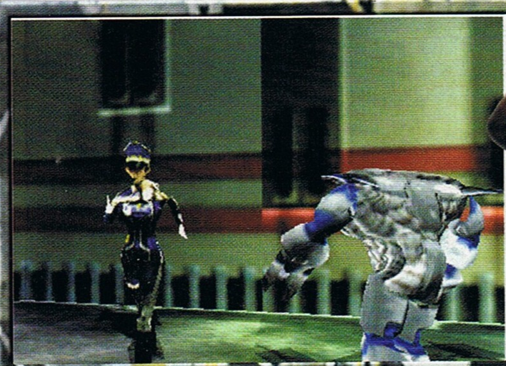
En *Messiah,* el protagonista no va a ser un tío supermacho armado hasta los dientes y con músculos como globos. Y tampoco una inteligente heroína llena de recursos y agraciada con unas medidas despampanantes. El protagonista, por raro que te parezca, será un angelito en pañales, de mofletes sonrosados y alitas de algodón. Y lo más raro de todo es que el juego en sí es el shooter más brutal y realista que se haya visto nunca en un monitor de PC. ¡Ver para creer!

¿Y qué pinta un inocente querubín en un juego así? Pues la gracia consiste en que la criaturita puede meterse dentro del cuerpo de cualquier personaje del juego (prostitutas, policías, transeúntes...) y controlar sus acciones. Y todos, al margen de sus talentos especiales, pueden coger un arma y exterminar a la oposición. Si te matan o necesitas otras habilidades, sólo habrá que buscar otra víctima para poseer, ¡y a seguir la fiesta!

***Messiah* está siendo desarrollado con un nuevo tipo de motor gráfico revolucionario,** que utiliza más polígonos por personaje que ningún otro juego hasta la fecha. A pesar de ello, no hará falta el ordenador de la NASA para jugarlo, ya que los gráficos se adaptarán dinámicamente a las posibilidades de cada máquina. Si en un momento dado falta memoria, se reducirá el



Dispondrás de un total de diez armas, desde pistolas hasta lanzacohetes, pasando por el lanzallamas que ves en esta imagen.



¿La mujer policía o el tipo de la armadura? Tú escoges en qué cuerpo te quieres meter. Y si se mueren, no importa: ¡hay muchos más!



Además de seres humanos, también verás algún que otro monstruo, como esta desagradable y brutal mole de grasa.



El angelito protagonista del juego está casi indefenso hasta que no se meta en el cuerpo de alguien. Entonces, ¡la cosa cambia!



Messiah es un juego adulto, tanto por su ambientación y personajes escabrosos como por la violencia de sus escenas.

Hay algo en esta agente de policía que no inspira confianza. ¿Será por el exceso de maquillaje?

INFO



Se está preparando una versión de Messiah para Dreamcast. Según ha confesado David Perry, presidente de Shiny, fue el juego Soul Calibur el que les convenció de la potencia de esta consola para reproducir con garantías la calidad gráfica de su juego. La versión de PC será una especie de campo de pruebas para la de DC, en la que esperan añadir algunas mejoras que no han podido incluir en la de PC por falta de tiempo.

número de polígonos a fin de mantener un buen *frame rate*. Esto significa que cuanto mejor sea tu ordenador, más espectacular será lo que veas en pantalla, con más detalles, más texturas y más todo.

Pero de nada valdrían los mejores gráficos del mundo si el sonido y la jugabilidad no fueran satisfactorios. Por lo que se refiere al primer apartado, **la banda sonora incluirá once temas remezclados de Fear Factory,** y las voces se están doblando con mucho esmero. No es para menos: Virgin, la distribuidora en España, sabe que tiene un bombazo entre las manos y está haciendo lo posible para que no haya problemas en este sentido. Sería una pena que un juego de tanta categoría se viera ensombrecido por escatimar unas pesetillas en los actores de doblaje.

La jugabilidad no podemos juzgarla hasta que no tengamos una versión final, pero en la demo de evaluación que nos han proporcionado parece algo verdaderamente especial. **El concepto de la posesión no se parece a nada que se haya hecho antes, y la originalidad es algo que siempre se agradece en un videojuego.** ¡Y mucho más si se trata de un género tan trillado como es el shooter!

Messiah es un proyecto de proporciones faraónicas, tanto en esfuerzo de programación como en ambiciones. En Shiny se han propuesto marcar un antes y un después en los 3D-shooters en tercera persona de PC, y no se conforman con menos.

¡En enero veremos si el advenimiento de este Mesías en PC es tan revolucionario como prometen! Los usuarios de Dreamcast tendrán que esperar un poco más.

PC	PS	N64	DC	I

Messiah

Shooter en 3ª persona ultraviolento.

Lanzamiento: principios del 2000

Shiny/Virgin Int. | 1 jugador

Apunta a ser el bombazo del año, aunque su desagradable violencia puede teñirlo de polémica.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

ARMORINES

PROJECT S.W.A.R.M.



¡Bichos, bichos, bichoooos! No importa cuántos mates, ¡siempre aparecen más! En el próximo juego de Acclaim vas a revivir situaciones muy parecidas a las de 'Starship Troopers'.



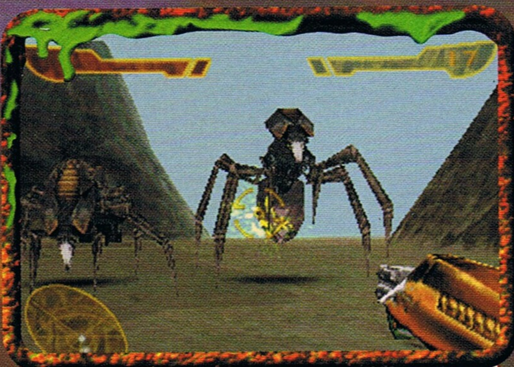
Un bicho amenaza con pillar a Lewis por sorpresa. Su armadura le protege de todo peligro, pero los insectos gigantes pueden perforarla con sus mandíbulas.

Tendrás dos protagonistas para escoger. Uno de ellos es Tony Lewis, el típico macho man que prefiere a la acción rápida a los planes complicados.

El argumento probablemente te resulte familiar: la Humanidad está en guerra con una raza alienígena de insectos gigantes que pretenden colonizar la Tierra. Esos bichos han establecido un nido en nuestro planeta y se preparan para una invasión en toda regla desde el espacio. Un cuerpo especial de soldados de élite, los armorines, son los encargados de salvar a la Humanidad de la extinción. Para ello, cuentan con una superarmadura de combate experimental, que multiplica por mil su eficacia en el campo de batalla.

Vaya, vaya... ¡Igualito que en la novela de Robert A. Heinlein *Starship Troopers!* No es que nos parezca mal: aniquilar a cientos y cientos de insectos gigantes con armamento de alta tecnología es justo nuestra definición de diversión. ¡Con lo bien que nos lo pasamos en *Body Harvest* y *Jet Force Gemini!*

Similitudes aparte, lo que Acclaim nos ha dejado ver hasta ahora es muy prometedor. **El motor gráfico será el mismo que el de *Turok 2* (es decir, 3D-shooter en 1ª persona), aunque en esta ocasión la acción va a ser frenética.** ¡Nada de pasarse por un enorme territorio vacío buscando algo que matar! Además de aumentar la frecuencia,

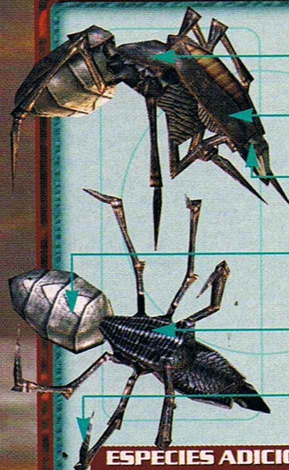


Aunque aquí sólo veas a dos, son más que suficientes para ponerte en problemas. Tienen tendencia a atacar en grupo.



La población civil debe ser protegida a toda costa de la amenaza alienígena.¡ A poco que te descuides, se los meriendan!

FORMAS DE VIDA XENÓGENAS



1. Caparazón-armadura segmentado. Antideformable e irrompible. Resistente a la energía y a los proyectiles.
2. Órganos olfativos retraídos y pelillos fibrosos sensitivos.
3. Ojo compuesto sensible a los rayos ultravioleta, sin percepción del color. Diferenciación de formas limitada a la movilidad del objetivo.
4. Almacén y sintetizador de proteínas localizado en el abdomen. Alimentación continua de energía bioeléctrica basada en la secreción y posterior oxidación de mutafibrina.
5. Caja torácica. Amplifica y transmite energía bioeléctrica pregenerada dentro de los tubérculos generados en la espalda.
6. Patas de quitina útiles para desgarrar la comida.

JERARQUÍA TÍPICA

- **QUEEN** (Reina)
- **BRAIN** (Cerebro)
- **GUARD** (Guarda)
- **SOLDIER** (Soldado)
- **TERMITE** (Termita)
- **TICK** (Obrero)
- **HORNET** (Mosquito)

Nota: *Ningún espécimen está a escala.*

ESPECIES ADICIONALES





Justo en el centro de tu punto de mira. Tus armas están integradas dentro del guante de la armadura de combate.

INFO

Los insectos de la fase de Siberia serán muy diferentes de los que encontrarás en la jungla, por ejemplo. Aun así, cada familia tiene esta estructura jerárquica:
***Soldado:** forman el grueso de las fuerzas de choque de los insectos.*
***Guarda:** pueden dirigir a grupos de soldados, pero lo normal es encontrarlos defendiendo a la Reina. Además de sus garras, tienen ataques a distancia.*
***Cerebros:** altos oficiales de los insectos, por encima de los guardas. Son muy astutos, bien acorazados y feroces*
***Reina:** sólo hay una por familia. Si se ven forzadas a ello, pueden combatir con eficacia. Están muy bien defendidas.*

¿Te resulta familiar esta escena? ¡La inspiración en Starship Troopers es evidente!

también habrá un mayor número de enemigos en pantalla. La interesante opción de dos jugadores simultáneos en modalidad cooperativa debería facilitar un poco las cosas. **La Inteligencia Artificial de los insectos va a ser uno de los puntos fuertes del juego,** ¡incluso los verás peleándose entre sí!

Habrá montones de bichos diferentes, distribuidos en cuatro tipos de entorno: base abandonada en Siberia, jungla amazónica, isla volcánica, desierto egipcio y colmena alienígena (situada en una gigantesca nave espacial). Cada paisaje constará de cuatro fases (veinte en total), y en algunas de ellas disparas a los bichos desde un helicóptero. Los que escapen te estarán esperando cuando aterrices. ¡Mejor será afinar esa puntería si no quieres verte desbordado!

La versión de N64 incluirá una modalidad de *deathmatch* entre cuatro jugadores, sin que por ello dejen de aparecer bichos para animar el cotarro y atacar a todos los participantes. ¡Prepara el insecticida que vienen a por ti!

PC	**PS**	**N64**	DC	E

Armorines
3D-shooter en primera persona a lo *Turok*.

Lanzamiento: Enero/Febrero 2000

Acclaim	1-4 jugadores

Aunque la Nintendo 64 ya tiene muy buenos shooters, éste apunta a ganarse un lugar de honor entre ellos.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala.

Myra Lane se graduó con honores en la escuela militar. Su valentía e inteligencia le han valido el respeto y admiración de sus colegas masculinos.


Litros de hemoglobina del que fuera nuestro enemigo se desparraman por el escenario. ¡Con nosotros no se juega!

¿Sientes como si la tierra temblara bajo tus pies? ¡Pues prepárate para lo que se te viene encima, porque 'Quake III' está a punto de llegar!


El Quad Damage es un power-up que multiplica por cuatro tu poder de destrucción.

QUAKE III ARENA

Quake ha sido, por ahora, la referencia en cuanto a shooters 3D por su calidad gráfica, por lo bien que están diseñados los niveles, por la variedad de criaturas que ha habido en los dos episodios anteriores de la saga y porque siempre ha sido innovador en todos los aspectos. Pues bien, esta vez han ido mucho más lejos de lo que nos tenían acostumbrados: *Quake III* está orientado casi en exclusiva para jugar en red, ya sea por Internet o en una red local, con los jugadores organizados en clanes dispersos por todo el mundo. Para quienes no dispongan de Internet o de una red local, el juego ofrece una opción de juego contra los bots, que son unos oponentes controlados por la máquina, con lo que se deja de lado así el clásico modo de juego de ir pasándose niveles hasta enfrentarse con un último y poderoso jefe final. ***Quake III* tiene una calidad gráfica excepcional, y la IA de los bots está muy optimizada;** esto les da un comportamiento casi humano en algunos enfrentamientos, lo que te asegurará horas y horas de diversión. Además, te servirá como un excelente modo de entrenamiento para posteriores juegos a través de Internet. ¡Métete en la red y demuestra a todos quién manda!

PC	PS	N64	DC	I

Quake III
3D-shooter para principiantes y expertos.

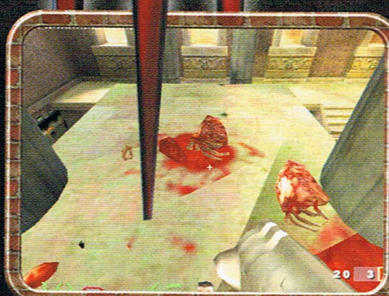
Diciembre 99

Id Software/Proein | 1 jugador

La tercera entrega del rey de los shooters en 3D enfocada esta vez al juego en red entre varias personas.

Texto: Daniel Palomares


Una vez más Quake 3 despliega una tecnología punta en cuanto a efectos visuales.


Atención padres: violencia explícita. Por cierto: ¿alguien sabe que era eso de ahí?

El diseño de los personajes es excelente.


La arquitectura y el detalle en el diseño de los niveles en Quake 3 es casi perfecto.



La niebla crea un ambiente propicio para meterte en el juego. ¡Cuidado con ese bot a tu espalda!

GRAN TURISMO 2

Lo bueno siempre se hace esperar: ¡Sony aprieta los últimos tornillos del 'Gran Turismo 2'!

En el verano de 1998, Sony reinventó la rueda... Al menos la rueda digital, y es que *Gran Turismo The Real Driving Simulator* impuso nuevas reglas en el género de las carreras: una física de conducción tan realista que cortaba la respiración... La cantidad de posibilidades para retocar tu coche era tal que las carreras de Playstation marcaron un antes y un después, y la famosa frase "Tienes cara de velocidad" cobraba un nuevo sentido.

Según los planes previstos, la segunda parte debería haber llegado ya a las estanterías de las tiendas, pero Sony quiere crear un digno sucesor, por lo que está aprovechando hasta el último momento para ultimar detalles en *Gran Turismo 2*.

Una de las novedades más importantes: se ha ampliado la oferta de vehículos. Ahora, las bonitas carrocerías de más de 500 caballos no estarán metidas en los garajes, ¡sino a tu disposición!, y además podrás encontrar marcas de coche europeas en el juego. Conseguirás el permiso de conducir mediante pruebas, como en la primera parte. **Pasarás por más de 20 pistas que además serán más largas y espectaculares que las de la primera parte:** con bajadas muy empinadas y peligrosas curvas cerradas.

Tendrás también muchas opciones de preparación a tu disposición: se puede manipular hasta el tornillo más pequeño de los coches para que su motor sea aún más potente. También podrás disfrutar de la repetición de las carreras, pero esta vez las perspectivas y encuadres de la cámara son más precisos. De esta forma, podrás analizar mejor los fallos y mejorar en la carrera.

En resumen: el sucesor del juego de carreras para Playstation de mayor éxito está en línea de meta con importantes mejoras en la carrocería. Si no puedes esperar hasta la primavera, puedes darte una vuelta de prueba con la primera versión, que ya se encuentra en versión Platinum (3.490 pts. aprox.) ¡Un clásico muy actual!

Coches europeos

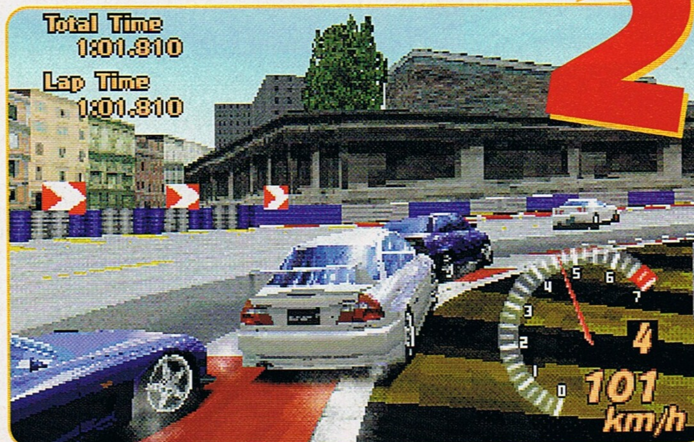

Alfa Romeo 145 2,0 – La aportación italiana al nuevo *GT*.


Rover Mini Mark I – No muy rápido, pero práctico para la ciudad.


Opel Vectra 2,0 16V – El modelo de Opel, todo un número uno en ventas.


Volkswagen Beetle 2,0 – El nuevo escarabajo VW es conocido en todo el mundo.


Porsche RUF BTR (con carrocería 964) – ¡No podía faltar este deportivo!



Gran Turismo 2 *ofrece tres grados de dificultad para que todos los jugadores disfruten.*



El replay es una maravilla gráfica: los coches se muestran en todo su esplendor.



El antecesor era casi perfecto, y las expectativas de GT 2 son grandes.


Con los coches de competición, quemarás el asfalto de la pista.



¿Amarillo pollito? Antes de cada carrera, puedes poner un color distinto a tu coche.



Los gráficos son todavía más detallados que en la 1ª parte. ¡Fíjate en los círculos de Opel!

INFO

La banda sonora de GT 2:
Un bombazo de juego tiene que cuidar hasta los últimos detalles. En Sony lo saben bien: por eso, la banda sonora que han elegido para GT 2 es totalmente exclusiva, incluye temas como My Favorite Game, *de* The Cardigans, Death Trip 21, *de* Ash, Take It Easy, *de* Mansun, Big Dog, *de* Propellerheads, Blame, *de* Everything But the Girl, Bartender and the Thief, *de* Stereophonics, *y* Fatboy Slim in Heaven, *de* Fatboy Slim.

PC | **PS** | N64 | DC | E

Gran Turismo 2
Juego de carreras para todos.
Lanzamiento: primavera 2000
Polyphony Digital/Sony | 1-2 jugadores
El rey de las simulaciones de coches está dando sus últimos retoques para entrar en el próximo milenio.

Texto: Elena Castellanos

CRAZY TAXI™

Trabajar de taxista... ¿aburrido? ¡Ya verás cuando llegue 'Crazy Taxi'!



Esta es el tipo de fauna que te tocará llevar en tu brillante taxi. Claro que si llevas una camisa hawaiana y el pelo verde... ¿qué esperabas?

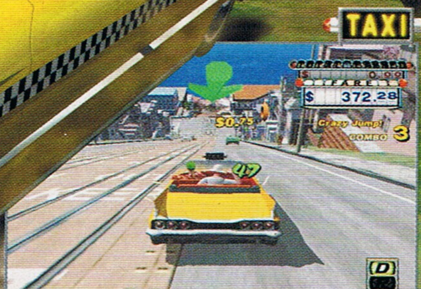


Si eres rápido en llevar a tu cliente ganarás una propina.



¡Date prisa colega!: cuanto más cerca pares de los clientes menos tiempo tardarán en montar.


Cuando eres taxista, las apariencias son importantes. Axel, con su pelo verde, zapas y camiseta hawaiana, es un tío feliz.



La ciudad sin ley: métete en dirección contraria si es necesario... ¡el cliente siempre tiene la razón!

Crazy Taxi ha sido una de las más divertidas y originales máquinas recreativas del año. Con un taxi de lo más fardón y una ciudad enorme por explorar, tu objetivo es atender a tantos clientes como puedas antes de que se te acabe el tiempo. Al final del juego, el dinero obtenido y el número de pasajeros transportados determinan tu posición en el ránking de taxistas.

Lo de *Crazy* del título está más que justificado: la conducción es loca, desenfrenada y creativa. Te puedes meter por donde quieras, buscar atajos, conducir por la acera (¡causando el pánico entre los transeúntes!) o incluso ir a buscar clientes al fondo del mar. Aún más: si haces maniobras peligrosas, adelantamientos arriesgados o utilizas las rampas de salto que hay desperdigadas por la ciudad, tus clientes te recompensan con propinas que se añaden a tu puntuación final. **Ganarás tiempo extra si llevas al pasajero con rapidez y sin chocar demasiado con otros coches.** ¡Un cliente satisfecho es garantía de futuro!

Al tratarse de una conversión de placa Naomi a Dreamcast, no podemos esperar menos que una adaptación perfecta. Lo que está por descubrir es si habrá nuevos modos de juego y mejoras respecto al original. Quién sabe, ¡a lo mejor este juego acaba siendo otro bombazo sorpresa como *Soul Calibur*!

INFO

La selección del taxista influye luego en la conducción, porque cada uno tiene un taxi diferente:
Axel: *el más equilibrado, perfecto para jugadores principiantes.*
B.D. Joe: *máxima velocidad punta, ideal para largas distancias. Le falla la tracción.*
Gena: *buena aceleración y frenada; muy válido para recorridos cortos.*
Gus: *su taxi es pequeño y pesado. Lo que pierde de velocidad lo gana en tracción.*

De izda. a dcha.: Gus, B.D. Joe, y Gena. ¡Si te coge uno de estos pesetas, te dará el viaje de tu vida!

EXPOSITOR




En la máquina recreativa había cuatro taxis que se diferenciaban en sus prestaciones y aspecto externo. Al tratarse de un arcade, los choques con otros coches y las colisiones no dañan para nada al vehículo. ¿Habrá nuevos taxis en la versión de DC?

PC	PS	N64	DC	I

Crazy Taxi
Velocidad loca.
Lanzamiento: principios del 2000
Sega | 1 jugador
Otra recreativa estupenda que está a punto de llegar a la Dreamcast. ¡Que no se haga esperar!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala.

TOY STORY 2

¡Guerra en la habitación! Se ha vuelto a desatar el caos entre los juguetes de 'Toy Story'. El jump&run de la nueva película de Disney te espera.

Los juguetes están tristes por la desaparición de su amigo Woody, pero Buzz Lightyear (izda.) ya planea su rescate.

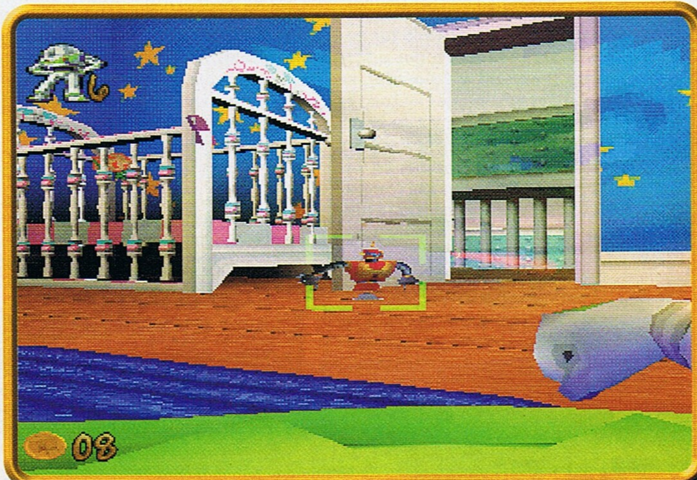
La vida de los juguetes es dura: desplazados de un lado a otro continuamente, separados de sus amigos y familiares sin piedad y a veces incluso maltratados. Lo podrás comprobar con tus propios ojos en *Toy Story 2*. Los programadores están trabajando a toda mecha para que el juego salga paralelamente o incluso antes del lanzamiento de la película (ésta se estrena supuestamente en febrero) y aprovechar así el tirón de lo que parece será un éxito. Incluso contiene fragmentos originales de la película.

El desafortunado en el juego y en la película se llama Woody, el que ya fuera protagonista de la primera parte. Woody es supuestamente *secuestrado* por un artesano, y mientras los demás juguetes siguen mirando por la ventana con cara de sorpresa, el héroe del espacio, Buzz Lightyear, se pone en acción. En la conversión del videojuego, representas el papel de Buzz y recorres todo el vecindario en busca de objetos útiles y, por supuesto, de tu gran amigo. Buzz se defiende de los juguetes malos con el cañón láser debajo del brazo, y gracias a sus alas desplegables puede incluso alzar el vuelo.

***Toy Story* 2 encantará a los fans de los jump&runs, y más aún si son fans de la original película de Disney.**

PC	PS	N64	DC	I/E
Toy Story 2 Jump&run para todos				
Lanzamiento: enero 2000				
Activision/Disney	1 jugador			

El juego *Toy Story* 2 va camino de ser igual de divertido que la película a la que debe el nombre y el argumento.



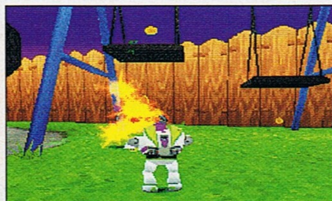
La función de objetivo automático del láser es muy útil hasta en el primer nivel (PS).



En la buhardilla, un robot con baja batería ataca a Buzz (PS).



Si le das a Specky (el cerdito-hucha) 50 monedas, seguirá ayudándote (PS).



Explosivo: bajo columpios y toboganes se desata una batalla de juguetes (PS).



Alarma de vuelo: la maqueta de avión dispara con todo tipo de munición (PS).

INFO

Los creadores: Pixar

La empresa filial Pixar fue fundada en 1979 por LucasFilm para realizar programas de ordenador. Con ellos, los colegas de ILM (Industrial Light & Magic) realizarían efectos especiales.

En 1986, el fundador de Apple, Steve Jobs, compró la compañía y se especializó en cortos animados y anuncios publicitarios. Los cortos de Pixar, dirigidos por John Lasseter, tuvieron mucho éxito y consiguieron hacerse en más de una ocasión con un oscar.

En 1991, Pixar firmó un contrato con la Disney para hacer tres interesantes películas: *Toy Story, Bichos* y *Toy Story 2* (en los cines a partir de febrero).



Steve Jobs no solo fundó Apple, también ayudó a crecer a la compañía Pixar.

Tienes que salvar a Woody, el simpático cowboy.

Texto: Elena Castellanos · Fotos: Bauer Publishing Co. (2)

Saga Frontier 2


¡Fuera 3D! Square ha optado por una estética bonita y original en 2D.


La historia en Saga Frontier 2 se desarrolla durante un periodo de cien años.

Gracias al éxito masivo de *Final Fantasy VII* y *VIII*, parece que las distribuidoras se están animando a traer más títulos de rol a nuestro mercado... ¡y traducidos a castellano!

Tal es el caso de *Saga Frontier 2*, el último trabajo de Square, que en febrero debería estar ya en las tiendas. Romperá con la obsesión tridimensional imperante hoy en día, y opta por presentar a los personajes a la antigua usanza, caricaturescos y en 2D. Estos se moverán por abundantes escenarios dibujados a mano, en una estética bonita y original. Los diálogos no tendrán el formato teatral de siempre, sino que aparecerán en forma de bocadillos, como si de un cómic animado se tratase.

La historia, por lo que hemos jugado hasta ahora, parece épica y emocionante, con reyes despóticos, príncipes exiliados, magos malvados y caballeros virtuosos. Y, por supuesto, romance y aventura a manos llenas. Los típicos ingredientes del género, vaya, con un estilo muy narrativo. **Una novedad significativa es que la historia se extiende a lo largo de cien años:** aunque hay un personaje principal, serán otros los que tengan que completar la saga. La parte de combate empleará un sistema por turnos que permite hacer ataques combinados o dirigir batallas multitudinarias entre ejércitos.


PC | PS | N64 | DC | E

Saga Frontier 2
Rol narrativo por turnos.
Lanzamiento: febrero del 2000
Square | 1 jugador
Un bonito juego de rol, con elementos originales, avalado por Square, ¡los creadores de la serie *Final Fantasy*!



¡No os preocupeis que no tendreis que aprender japonés para poder jugar!


Aventuras, romances, príncipes, magos malvados... ¿A que suena bien?

Texto: Gabriel Pérez-Ayala.

Cool Boarders 4


¡Vía libre! Puedes empujar a los demás, pero perderás tiempo.


Rayos en la nieve y figuras con cantos: los gráficos aún no están acabados.

Durante mucho tiempo, Sony se ha llevado la palma en los juegos de snowboarding para Playstation con su saga *Cool Boarders*, y ahora promete seguir dándonos nieve de la buena con la cuarta parte.

Después de haber demostrado tus habilidades sobre la tabla en dos pistas americanas (Vermont y Colorado), se activarán pistas adicionales en todo el mundo. Pero no sólo se trata de hacer los mejores tiempos; algunos modos de juego te invitan a bajadas en las que harás que tu competencia computerizada se dé de bruces contra la nieve mediante unos puñetazos bien dados, ya sabes: si no puedes con ellos... ¡dales un buen porrazo! Otras pistas están acondicionadas con unas montañas más altas y construcciones de hierro para realizar stunts espectaculares. Obtendrás puntos realizando saltos y giros, siempre, claro está, que después del stunt logres caer con tu tabla sobre la nieve . Una pena que este juego lleno de prometedoras pistas no llegue para el invierno, sino para la primavera. Por el momento, los personajes presentan demasiados polígonos, así que esperemos que los desarrolladores no hibernen y aprovechen el tiempo que les queda para mejorar consecuentemente los aspectos gráficos de *Cool Boarders 4*.

¡Lánzate pista abajo!


PC | PS | N64 | DC | E

Cool Boarders 4
Juego de deporte de invierno.
Lanzamiento: marzo 2000
Sony | 1-2 jugadores
Acción en la nieve con muchas variantes diversas, que te traerán diversión sobre la tabla de snowboarding.


¡Qué pedazo de salto! Menos mal que si caes mal, te espera la nieve.


Cambia de pista grindando con tu tabla por un puente sobre la carretera.

Texto: Elena Castellanos

The Sims


Pon medidas de seguridad; si no, un día hay un incendio y ¡adiós, casa!


¡Viva la juerga! Invita a tus vecinos y haz que tus fiestas sean inolvidables.

Construye la casa de tus sueños a tu medida, decórala, dale un aire acogedor y ¡hala! manda a gente a vivir allí... Espera, que no acaba ahí la cosa, tienen que ser felices, ¡o no!, depende que como quieres que sea tu familia en *The Sims*.

Electronic Arts, los reyes de la simulación, se decantan ahora por la más difícil, novedosa y original de las simulaciones: ¡la familia! Tendrás primero que elegir tu casa: la decoración de los muros, los baños, la cocina, el jardín... Y si es con piscinita, podrás invitar a tus vecinitos a un bañito. Después, crearás a los miembros de tu familia, que tienen un carácter, una vida y hasta una forma de pensar: pelearán con los vecinos, se enamorarán, harán amigos y fiestas en el vecindario, tendrán hijos que pueden ser estudiosos o problemáticos, cambiarán de trabajo, comprarán nuevos muebles... Por tener, tendrán hasta complejos. **Lo que hemos visto hasta ahora tiene muy buena pinta: estupendos gráficos, escenarios originales y gran jugabilidad.**

Además, aunque sólo fuera por la idea, merece la pena jugarlo: crear una familia feliz... ¡Ojalá fuera así de fácil en la vida real! Un consejo: procura que nunca falte SCREENFUN en tu casa, ¡así los tendrás contentos!


PC | PS | N64 | DC | E

The Sims
Simulación de familia.
Lanzamiento: febrero del 2000
Electronic Arts | 1 jugador
Simulación de familia: sí, como lo oyes: construye tu casa y puéblala de personas felices. ¡Hogar, dulce hogar!


Después de un duro día de trabajo, lo mejor del mundo es ¡un buen sofá!


Si construyes una piscina, no te faltarán visitas de amigos y familiares.

Texto: Elena Castellanos

Baldur's Gate II: Shadows of Amn


Nuevos monstruos para héroes de nivel más alto. En la imagen, un otyugh.


Los detalles de fondo se ven mucho mejor con una resolución más alta.

Texto: Elena Castellanos

Hace un año, el superjuego de rol *Baldur's Gate* encantó a los fans del género. Con la mezcla de reglas desafiantes, un manejo bien pensado, buenos gráficos y lucha con mucha táctica, uno podía sumergirse durante semanas en los terrenos de Forgotten Realms. No es de extrañar que Interplay haya anunciado una continuación de este gran éxito.

En *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* los programadores van sobre seguro. Hay muy pocas modificaciones, tanto en el principio básico del juego como en el estilo de gráficos. Los fondos pintados a mano se reproducen con una resolución de 800 x 600 pixels, pero las tarjetas aceleradoras te permitirán lograr unos efectos más sutiles.

Te enfrentarás a unos monstruos todavía más duros de pelar que en la primera parte, y conseguirás valiosos brebajes mágicos: en esencia, muy parecido al predecesor. Las interacciones entre los personajes se han ampliado, incluidas las pinceladas románticas. Puedes ser un terrateniente o hacerte con una fortaleza en una misión especial, desde la que gobernarás la provincia fronteriza y que te dará bonus de experiencia. Pero esto sólo es un trabajillo secundario. Tu objetivo principal es siempre el mismo: acabar con el malvado enemigo final.

PC | PS | N64 | DC | E

Baldur's Gate II: Shadows of Amn
Juego de rol para avanzados y expertos
Lanzamiento: septiembre 2000
Bioware/Interplay | 1-6 jugadores

El sucesor de *Baldur's Gate* va a romper: monstruos y héroes más fuertes, más magia y más misiones.

MDK 2


Las fases de Kurt combinarán acción de plataformas y combate de precisión.


Max, en cambio, pondrá el énfasis en el tiroteo puro y las grandes masacres.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala.

Los alienígenas han vuelto y Kurt Hectic tiene que salvar el mundo otra vez! Afortunadamente, esta vez no tendrá que luchar solo: Max el perro y el doctor Fluke Hawkins le acompañarán, abandonando el papel pasivo que les asignaron en el *MDK* original.

Programado simultáneamente para PC y Dreamcast, *MDK2* tendrá un aspecto gráfico impresionante, con muchos efectos visuales de última generación. ¡Ten por seguro que puedes esperar lo mejor en este apartado!

La jugabilidad va a dar un salto enorme desde el primer *MDK*. Kurt Hectic no ha cambiado mucho: sigue teniendo su paracaídas orgánico, su casco francotirador y su ametralladora, junto con algunos extras adicionales con los que despachar a los enemigos. **La gran novedad es la participación de sus dos acompañantes,** que tienen niveles propios y que le disputan el protagonismo a Kurt. Max es un perro bípedo con cuatro brazos, capaz de disparar cuatro armas a la vez. ¡Prepárate para un poco de acción trepidante y tiroteos sanguinarios! El doctor, por el contrario, prefiere usar el cerebro. Sus fases tendrán un marcado tono aventurero y, al más puro estilo McGyver, podrá fabricar sus propias (y sorprendentes) armas a partir de los objetos más insospechados. ¡Ojo con su ametralladora de tostadas llameantes!

PC | PS | N64 | DC | I

MDK 2
Triple shooter en tercera persona
Lanzamiento: principios del 2000
Bioware | 1 jugador

***MDK2* viene a ofrecer diversión por partida triple, conservando el humor negro de la primera parte.**

Colony Wars Red Sun


¡Estoy en la galaxia! Algunas imágenes te dejarán con la boca abierta.


Los juegos de luces que se forman alrededor de tu nave son impresionantes.

Texto: Elena Castellanos

Llevamos más de un año esperando la tercera parte de *Colony Wars*, y ahora, por fin, parece que va a ver la luz. Hasta la fecha, ningún juego de PSX ha logrado la maestría visual de ese gran juego. En cuanto anunciaron la secuela del *Colony Wars: the Vengeance*, nos preguntamos si podrían superar al anterior, pero lo que en Psignosys han pretendido es hacer un nuevo juego y no una mera actualización del antecesor.

Las mejoras en el motor gráfico, que por momentos parece cine (con 28 secuencias por minuto), y la excepcional música, grabada por una orquesta, prometen llevar a tu Playstation al límite de sus posibilidades.

Colony Wars Red Sun tendrá ramificaciones de la historia principal al mismo tiempo que la venganza continúa. Esta vez, en lugar de dirigir la nave de la Liga, te meterás en la piel de Valdemar, una especie de Han Solo pero con aire de agente militar, que va por libre. De hecho, en la estructura de las nuevas misiones decidirás tu papel dentro del juego: así, puede que incluso te veas a ti mismo ayudando a la nave de la liga, si así lo quieres.

Mas de 50 misiones, 30 nuevas armas, 8 naves opcionales con equipo completo y cinco sistemas solares aseguran gran diversión.

PC | PS | N64 | DC | I

Colony Wars 2
Combates espaciales para avanzados y expertos.
Lanzamiento: marzo del 2000
Psygnosis | 1 jugador

Estética futurista para un juego de naves con un argumento cuidado. Una digno sucesor.

FLASH

Football World Manager 2000

Ubi Soft se apunta al carro de los simuladores de fútbol con *Football World Manager 2000*. No tendrás que desarrollar tus dotes en el área de juego, sino en el complicado mundillo de las finanzas. Contratarás y despedirás entrenadores, masajistas y médicos; construirás un estadio para que acuda el mayor número de personas posible; administrarás las finanzas del club intentando asegurar una cuenta bancaria saneada con suficientes fondos para el mercado de traspasos, y buscarás fichajes rentables, como aquellos jugadores caros que supongan un empujón para tu equipo y luego puedas vender por miles de millones. Después de todo esto, seguro que ya tendrás algún nombre en tu cabeza, pero mejor no damos nombres: cada cual con lo suyo.



Evolva

Evolva es un shoot'em up táctico para PC que sumerge al jugador en un mundo 3D con unos gráficos impactantes.

La ingeniería genética ha avanzado increíblemente: el último descubrimiento de esta tecnología es el *benohunter*, que absorbe la energía de sus enemigos, analiza su ADN y puede adquirir sus facultades. Por ejemplo, si se trata de la capacidad de saltar muy alto, el benohunter se mutará y sus patas crecerán hasta poder llevar a cabo los saltos.



Paralelamente al desarrollo de los benohunters, unos parásitos han invadido la Galaxia: se reproducen a gran velocidad, van dejando huevos y están invadiendo todo el planeta. Tú eres un Evolva, un comandante militar, y luchas contra la invasión de los parásitos con el control de una armada de benohunters que irán aumentando sus facultades a medida que vayas consiguiendo exterminar enemigos.

Lo más interesante del juego de Virgin es la capacidad para jugar en red y a través de Internet con otros amigos: podréis crear armadas aliadas e intercambiar las habilidades que hayáis ido consiguiendo. El objetivo: acabar con la especie invasora del planeta.



Reloj de agente secreto

Dictado a la muñeca

Casi como en una peli de James Bond: con el Casio Easy Rec no sólo llevarás un aparato que te dice la hora, sino también una grabadora en miniatura. Puede guardar hasta 30 segundos de habla y reproducir lo grabado cuando quieras.

El modelo *DBC-V500-7* contiene, además, una calculadora y un banco de datos para 20 nombres y números de telefono.



Reloj-grabadora: la serie Easy Rec.

'Pokémon' bate récords

La película y la serie de TV

Ash y Pikachu han conquistado al público norteamaericano. La película *Pokémon: The First Movie* (título original: *Mewto Strikes Back*) tuvo unos ingresos de 52,1 millones de dólares a los cinco días de su estreno, y su recaudación acumulada hasta ahora asciende a 400 millones de dólares. Anteriormente, la película de animación que ostentaba el récord de taquilla era *El Rey León*, con unos 300 millones. ¡Menuda paliza le ha dado Pikachu!

En España todavía no está previsto el lanzamiento de la película, pero la serie de televisión ya se puede disfrutar tanto en el canal satélite Fox Kids como en Telecinco, donde emiten dos episodios diarios, de lunes a viernes, a las 18:15 h. ¡Atracón de *Pokémon!*



El Team Rocket siempre pierde contra Ash.



Ash y Pikachu tienen que enfrentarse a Mewto (en primer plano).

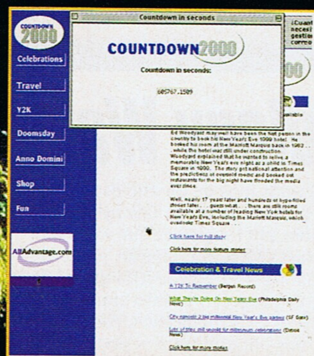
Año 2000

¿Nos acercamos al fin del mundo?

En realidad, el nuevo milenio comienza en el año 2001, o por lo menos, eso es lo que dicen los científicos, ya que no hubo año cero; es decir, se empezó a contar a partir del año 1, y por tanto, cambiaremos de milenio en el 2001. Así que todos aquellos que hacen premoniciones anunciando que el final del milenio significará el fin del mundo, aún tendrán que esperar un año más. La página *www.countdown2000.com* te mantendrá informado sobre el año 2000... ¡y sobre el 2001! Podrás encontrar todo tipo de merchandising, fiestas, viajes, eventos, manifestaciones y profecías relativas al milenio que inauguramos. ¡Empieza el siglo con suerte!

www.countdown2000.com

De una tacada cambiamos de año, de siglo y de milenio: ¡toma ya!



Hay un contador para saber cuantos segundos quedan hasta el 2000.



Entra en Internet y date una vuelta por www.countdown2000.com

Felicitaciones electrónicas

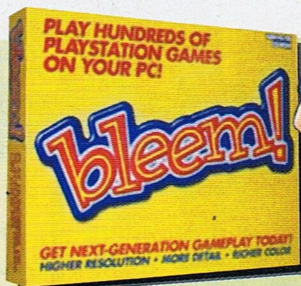
Diversión en navidades

Quizá es un poco tarde para ponerse a enviar las felicitaciones de navidad, ¿pero y si lo haces por correo electrónico? Seguro que así llegarán a tiempo, ahorrarás dinero en sellos y podrás incluir divertidas imágenes. Encontrarás un buen surtido en *www.ecards.com* – Aquí no encontrarás los típicos y adorables angelitos, sino unos Papa Noel estrambóticos y renos temperamentales. La mayoría de las tarjetas están animadas, y para poder verlas es necesario el *Plug-In Shockwave-Flash*. Lo conseguirás gratuitamente en la página *www.macromedia.com*



¡Quita tus patazas de las navidades, conejo de pascua! Fun-Cards en **www.ecards.com**

Bleem!! llega a España



Bleem!! es un pequeño programa que te permite jugar con muchísimos juegos (más de 300, por ahora) de Playstation en tu ordenador. Simplemente metes el disco original en tu CD-ROM... ¡y a jugar! Hay algunos títulos que todavía no corren con este emulador, pero otros no sólo van bien, ¡sino que incluso funcionan mejor! Este asombroso programa es totalmente legal, y ahora está empezando a distribuirse en españa de la mano de Innovadreams al precio de 6.995 pesetas.

Para más información sobre *Bleem!!* y los juegos que soporta: **www.bleem.com**

Para comprar *Bleem!!* llama a Innovadreams. Tlf: 902151641

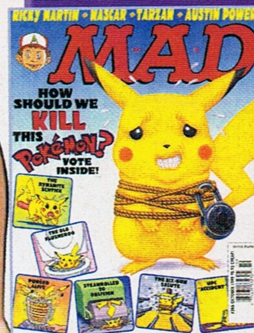


Ella es la mascota de Bleem!. Sugerente, ¿no crees?

TELEGRAMA

'MAD' QUIERE MATAR A PIKACHU

La revista americana *MAD* sigue cachondeándose de las modas del videojuego. Primero, el objeto de sus burlas fue la pasión por Lara Croft. Ahora le ha tocado el turno a *Pokémon*, cuya serie de televisión es cruelmente parodiada en su cómic del mes. Y la repanocha: ¡proponen a sus lectores seis maneras de liquidar a Pikachu! Pobrecito, con lo majo que es...



LARA DEBUTARÁ EN LA GAMEBOY...

Core ha anunciado que las próximas aventuras de Lara aparecerán en Gameboy, y aseguran que la figura de Lara en la consola portátil tendrá un tamaño y nivel de detalle considerables. Los cuatro títulos protagonizados por esta bella arqueologa empezarán a ver la luz a partir marzo, aunque todavía no se ha confirmado la la fecha exacta. de aparición. Paciencia, ¡están trabajando en ello!

Teclado móvil

Teclear cómodamente



Comodidad para los amantes de los mensajes escritos: el Chatboard.

Es muy práctico y económico enviar mensajes escritos por el móvil, pero el proceso de redactarlos es muy farragoso. Con un móvil de Ericsson y el pequeño teclado conectable *Chatboard*, las cosas son mucho más cómodas. Este invento tan práctico verá la luz a principios del 2000. Más info en: ***http://www.ericsson.com/chatboard***

N64 + 64DD

Ya salió en Japón

El 64 Disk Drive para la Nintendo 64 ya está a la venta en Japón. Esta unidad de almacenamiento permitirá a los desarrolladores hacer juegos más grandes y elaborados, o ampliar sus contenidos con cartuchos de expansión o información descargada de Internet. ¿Te imaginas lo que sería un *Mario 64* con 40 mundos en vez de 15? El paquete de salida incluye también un módem, cable de teléfono y dos juegos: *Kyojin no Doshin* y *Mario Artist: Paint Studio*. Entre febrero y abril saldrán 4 nuevos cartuchos (tres juegos y un kit de expansión para el *F-Zero-X*). Por problemas técnicos de la empresa Randnet, los japoneses tendrán que esperar a febrero para disponer de conexión a Internet y servicios online.



En *Kyojin no Doshin* eres un gigante al que los nativos adoran.



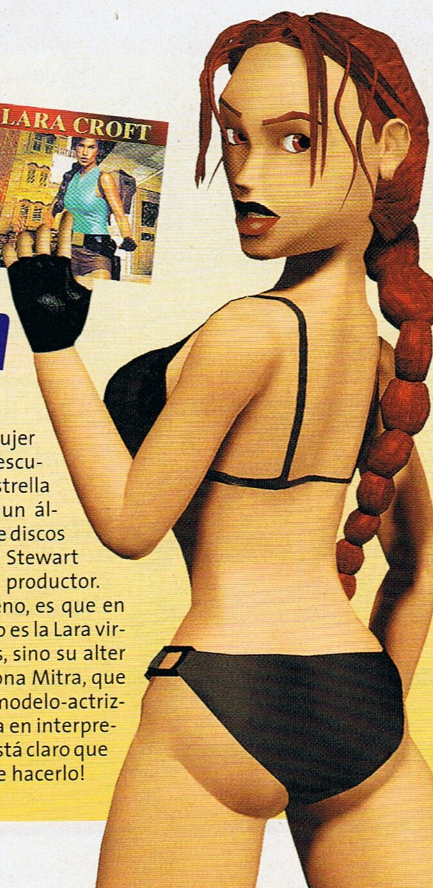
El 64DD, acoplado a la Nintendo 64, y un cartucho.

Lara & Rhona

Pop-Girls



Rhona Mitra ha bautizado su álbum con el nombre de Female Icon. ¡Un título acertado!



Lara Croft, la supermujer de armas tomar, ha descubierto su vocación de estrella del pop y ha lanzado un álbum con la compañía de discos XIII BIS Records y Dave Stewart (de Eurythmics) como productor. ¿Cómo es posible? Bueno, es que en realidad la que canta no es la Lara virtual de los videojuegos, sino su alter ego en la vida real, Rhona Mitra, que le presta la voz. Esta modelo-actriz-cantante fue la primera en interpretar el papel de Lara, ¡y está claro que no se resigna a dejar de hacerlo!

SCREENFUN Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Edgar Henao, Raúl Blázquez
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Beahazard, Daniel Palomares, V. Icho, José Antonio Gelado, Óscar Espiritusanto, Cristina Cantarero
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800
Fax: 915 413 523
E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Rotedic, S.A.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C.
Teléfono: 914 179 530
(*Distribución en Argentina:* York Agency. *Distribución en México:* C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/3/00.
Solicitado el control de la O.J.D.

Vuestro T²O



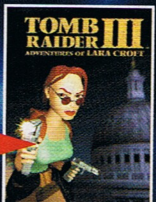














1. (6) **Final Fantasy VIII** — SQUARE – PS
   En sólo dos meses, Squall se ha plantado en el número uno. Así de chulo es él.
2. (1) **Metal Gear Solid** — KONAMI – PS
   Un par de meses le ha durado la gloria a Snake. Pero esto aún no ha acabado...
3. (9) **Resident Evil 2** — CAPCOM – PC, PS
   ¡Las cosas claras y la sangre roja! RE 2 demuestra quién es el amo del horror.
4. (4) **Silent Hill** — KONAMI – PS
   Harry continúa sus andanzas nocturnas apoyado por una sólida base de votos.
5. (2) **Driver** — REFLECTIONS – PS, PC
   Un control policial obliga a Driver a desviarse de su ruta ascendente habitual.
6. (5) **Tomb Raider III** — CORE – PS, PC
   ¡Dios mío, Lara cae por primera vez de los cinco primeros puestos! ¡Es el apocalipsis!
7. (15) **Final Fantasy 7** — SQUARE – PS, PC
   Cloud aprovecha el hueco abierto por Squall para subir un montón de puestos.
8. (7) **Comandos** — PYRO STUDIOS – PC
   Una bajada sin importancia. ¡En la guerra siempre se producen bajas!
9. (20) **Age of Empires 2** — MICROSOFT – PC
   ¡Subida apabullante! Se nota que cuentan en sus filas con buenos estrategas.
10. (13) **Zelda: Ocarina of Time** — NINTENDO – N64
    ¡Link vuelve a la 1ª división del top! ¡Ha llegado la hora de la venganzaaaa!

Sistema






PC



1. **Commandos** — PYRO STUDIOS — Estrategia militar en tiempo real
2. **Age of Empires 2** — MICROSOFT — Estrategia histórica en tiempo real
3. **Driver** — REFLECTIONS — Velocidad criminal
4. **Resident Evil 2** — CAPCOM — Horror sangriento
5. **Tomb Raider III** — CORE DESIGN — Aventura y acción

PLAYSTATION



1. **Final Fantasy VIII** — SQUARE — Rol
2. **Metal Gear Solid** — KONAMI — Aventura y acción de espionaje
3. **Resident Evil 2** — CAPCOM — Horror sangriento
4. **Silent Hill** — KONAMI — Horror oscuro y psicológico
5. **Driver** — REFLECTIONS — Velocidad criminal

NINTENDO 64



1. **Zelda: Ocarina of Time** — NINTENDO — Rol y acción de fantasía
2. **S.W.: Racer** — LUCAS ARTS — Velocidad en el universo 'Star Wars'
3. **Zelda: Ocarina of Time** — NINTENDO — Rol y acción de fantasía
4. **Mario Golf** — NINTENDO — Simulación deporte: golf
5. **Mario Party** — NINTENDO — Mix

P 20

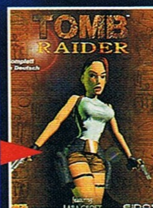


11 **Pokémon**
GAME FREAKS– GB
¡Nuevo! ¿Un juego sólo para GB entrando en el top? ¡Con Pokémon, todo es posible!



12 (9) **SW: Racer**
LUCAS ARTS – PC, N64
Anakin continúa su caída imparable... ¡Usa la Fuerza, Anakin, la Fuerza!

13 (3) **C&C: Tiberian Sun**
WESTWOOD – PC
¡Sálvese quien pueda! Tiberian Sun acusa la subida de Age of Empires 2



14 (14) **Tomb Raider II**
CORE DESIGN – PS, PC
A Lara no hay quien la eche. Es experta en resistir dentro de la tabla.

15 (11) **Tekken 3**
NAMCO – PS
La lucha no levanta cabeza en la lista. Es el único título que hay, ¡y sigue cayendo!



16 (12) **La amenaza fantasma**
NINTENDO – PC, PS
Los Jedis están inquietos. Han notado una perturbación en la fuerza... y caen.

17 (17) **Half Life**
SIERRA – PC
Ajeno a las mareas de la lista, Half Life permanece imperturbable.



18 (16) **Mario Golf**
NINTENDO – N64, GBC
Entró el mes pasado y ya está cayendo. Pero a Mario no le importa, porque...

19 **Mario Party**
NINTENDO – N64
¡Nuevo! ... ¡ha colado un segundo juego en el top! ¡Fiesta sin fin en la Nintendo 64!



20 (19) **Dungeon Keeper 2**
BULLFROG – PC
¡Están a punto de expulsarle de la mazmorra! Quien a hierro mata...

1999

EL JUEGO DEL AÑO

En Screenfun también hemos querido que Lara tenga un regalo de Reyes... El 99 ha sido su año: durante estos ocho meses, ha sido la absoluta favorita en vuestras votaciones para el Top 20, y por eso queremos rendirle este tributo. ¡Enhorabuena, Lara!

Los más jugados en SCREENFUN

1 **Super Smash Brothers**
NINTENDO- N64
Llegó, vio y triunfó. El multiplayer más divertido de la N64 ha causado sensación en la redacción.

2 **Soul Calibur**
NAMCO – DC
Lo malo del Soul Calibur es que, desde que llegó, ¡tiene acaparada a la DC, nadie juega a otra cosa!

3 **Bust a Move 4**
TAITO – PC
Siempre hay tiempo de echarse unas partiditas a esto cuando el jefe no mira. ¡Vaya vicio!

4 **Age of Empires**
MICROSOFT – PC
Hemos decidido darle un descansito al Starcraft y cambiar los cañones de fotones por flechas.

DREAMCAST

1. **Soul Calibur** — SEGA — Aventura y jump&run supersónico
2. **Sonic Adventure** — SEGA — Simulación velocidad: rally
3. **Power Stone** — SEGA — Simulación de deporte: boxeo
4. **Ready to Rumble** — ACTIVISION — Lucha 3D
5. **Sega Rally 2** — CAPCOM — Lucha 3D acrobática y persecución

GAME BOY

1. **Pokémon** — NINTENDO — Rol y coleccionismo
2. **Zelda IV: Link's Awakening** — NINTENDO — Rol y acción de fantasía
3. **Mario Golf** — NINTENDO — Simulador de golf
4. **Teris DX** — NINTENDO — Puzzle de piezas
5. **Mickey's Adv. Racing** — NINTENDO — Velocidad y aventura Disney

Los más esperados

¡A punto de llegar!

1. Messiah (PC)
2. Quake III Arena (PC)
3. Gran Turismo 2 (PSX)

SCREENFUN ¡SORTEO!

¡Tu juego favorito no sale en la lista? ¿Está muy abajo en la clasificación? ¡Ayúdale! Mándanos una postal votando a 5 juegos. ¡Sorteamos 5 juegos entre los participantes! Asegúrate de decirnos cuál quieres si te toca. SCREENFUN, ref.: Éxitos 8, apdo 14.116, 28080 Madrid

Así puntuamos en SCREENFUN

Todo bien ordenadito: las fichas de evaluación que encuentras en las páginas de SCREENFUN contienen toda la información que necesitas acerca de cada juego. En esta página te explicamos el significado de cada elemento.

Tantos juegos y tan poco dinero! Para que no malgastes tu paga en software aburrido, en SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo. **Al final de cada una de estas revisiones, te detallamos en una ficha los resultados de nuestro chequeo, los datos técnicos y los requisitos más importantes sobre el juego.** En esta página encontrarás el significado exacto de estas informaciones. A propósito de la evaluación: en todo momento y a cada juego se aplicarán los mismos baremos. Otro dato importante: si no consta ninguna fecha, los juegos chequeados en este número salen al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos el sistema en el que hemos probado el juego:

PC: MS-DOS y Windows DC: Dreamcast
PS: Sony Playstation N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn SNES: Super NES
GB: Game Boy GBC: Game Boy Color

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado para otro sistema en una edición anterior de la revista, por ejemplo:

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

En el rectángulo naranja se indica si está prevista otra edición del juego para tu PC o consola. Ejemplo: El juego *ScreenFun* (nombre inventado por nosotros) fue revisado en el número 11/97 para Playstation. La versión para PC esta en fase de pruebas, y los jugadores con Saturn tendrán que armarse de paciencia.

¿Español o Inglés?

Una *'E'* quiere decir que hemos chequeado la versión española; una *'I'*, la versión inglesa. Si pone *'I/E'*, se ha revisado la versión inglesa, aunque la versión española saldrá en breve.

El precio

¡Aquí te decimos cuánta pasta tienes que soltar! Debido a que los precios varían según el punto de venta, indicamos siempre el precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante.

Si te mueves un poco para comparar los precios, con algo de suerte puedes encontrar alguna que otra ganga.

El fabricante

¿Quién lo hizo? Puede que los enterados reconozcan el nombre de un importante fabricante. Pero… ¡cuidado!, la marca, por muy bien que suene, no garantiza la calidad del juego.

Los jugadores

Aquí te enteras del número de personas que pueden jugar a la vez (siempre que tengas el número necesario de gamepads o joysticks). Damos por válido el que se pueda jugar de forma simultánea en PC con la pantalla dividida, en el sistema especial de Internet o a través de una red de PC.

Requisitos especiales

Los usuarios de PC encuentran aquí la información necesaria sobre el requerimiento mínimo de su equipo para que el juego funcione correctamente: *'Min.'* indica el equipamiento mínimo necesario, y *'Rec.'* significa las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple estos requisitos, la diversión está en peligro. Si juegas con consola, sabrás si el juego necesita hardware adicional, como joypads especiales o memory cards.

PC | PS* | N64 | DC | I/E

ScreenFun
Juego de acción para avanzados y expertos

6.470 pts. | Grabi-Soft | 1-8 Jug.

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, modo sofisticado para 2 jugadores.

¡Qué lástima! Sólo funciona en unPC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia. 10

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

Gráficos

¿Impactantes o sobrios? ¿Cuidados o desastrosos? Aquí sabrás como se evaluaron los gráficos en comparación con sus colegas de género jugando en un hardware normal.

Sonido

¡Damos notas a las notas! Efectos de música y sonido pueden inspirarte y hacerte ganar puntos extra, acompañarte simplemente o ¡aburrirte a muerte!

Diversión

En esta calificación te enterarás de si vas a tener diversión para rato… ¿Hay muchas variantes del juego?, ¿soluciones alternativas? ¿Algún editor para hacer creaciones propias…?



Lo que nos gustó

Éstas son las características que le han gustado al equipo SCREENFUN por encima de todo.



Lo que no nos gustó

Aquí ponemos los puntos débiles del juego: desde algunas pequeñas carencias hasta errores de bulto.

El resumen

Breve y conciso: El resumen cuenta en pocas palabras lo que puedes esperar del juego.

La nota SCREENFUN

Al final nos ponemos serios y severos. La nota te dice cuánta diversión te va a proporcionar el juego. La máxima puntuación la tendrán los juegos que consigan el 10; la mínima se puntúa con 1.

Las notas de ScreenFun

10 Alucinante ¿A qué esperas? Un juego que no te debes perder.

9 Sobresaliente Casi perfecto. Hazte con él, porque no hay muchos así.

8 Notable La compra no es obligatoria, pero desde luego, merece la pena.

7 Muy bien Un buen compañero para los ratos libres.

6 Bien Es interesante por el tema o algún pasaje en particular.

5 Aprobado Aquí está el límite: sólo sirve para fans del género.

4 Insuficiente No merece la pena. Sigue ahorrando para otro juego.

3 Mal ¿En qué estarían pensando los creadores al diseñarlo?

2 Muy mal ¡Ni te acerques! Pero puedes recomendárselo a tu peor enemigo.

1 Basura ¡Auténtica basura informática! No lo aceptes ni regalado.

Los géneros

¿Un juego de rol con un toque de aventura o un jump & run de estrategia? Para que no te hagas un lío, en este diccionario te presentamos los más importantes géneros con los que puedes encontrarte.

Aventura

Aventuras son juegos para el 'coco', enmarcados dentro de una historia de suspense. Entre los clásicos se encuentran 'El día del tentáculo' y la serie 'Monkey Island'.

3D-shoot

Acción de disparos vertiginosa desde una perspectiva de primera persona. Entre los mejores y más destacables están el precursor 'Doom' y además, 'Jedi Knight', 'Turok', 'Unreal' o 'Forsaken'.

Lucha

¿Quién es el primero en tumbar al adversario? Los éxitos como 'Virtual Fighter', 'Tekken' o 'Street Fighter' son más divertidos cuando se juega con un amigo.

Deporte

Fútbol, fórmula-1 o hockey sobre hielo: se pueden simular un sinfín de deportes. Excelentes las series 'FIFA', 'NHL' y 'NBA'.

Vuelo

¿Te gusta volar? Entonces vas a disfrutar como un loco con simuladores como 'EF 2000', 'Longbow 2' o la serie futurista 'Wing Commander'.

Velocidad

Los juegos de carreras son un mundo aparte. Recomendamos 'Gran Turismo', 'Grand Prix 2', 'Mario Kart 64', 'Fórmula 1 97' y 'Wave Race 64'.

Rol

Con un elenco de héroes atraviesas países lejanos y luchas contra terribles monstruos. Como referencia hay que indicar 'Final Fantasy VII' y los juegos 'Ultima'.

Jump & Run

Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia. Algunos de los mejores representantes son 'Super Mario 64', 'Crash Bandicoot' y la serie 'Sonic'.

Estrategia

Un buen sentido táctico y planificación son indispensables. Los más destacados de este género son 'Command & Conquer', 'SimCity' y 'Age of Empire'.

Mix

Hay juegos que no se pueden clasificar de forma exacta. En este grupo entran, por ejemplo, 'Tetris', 'Star Wars Monopoly' o 'Swing'.

BOUTIQUE ScreenFun

La videoconsola de Sony, con la avanzada tecnología CD, es capaz de generar increíbles imágenes 3D en tiempo real y dar la máxima calidad a los gráficos. Playstation tiene disponibles el mayor número de juegos de todos los géneros y el nuevo mandoanalógico/digital Dual Shock.

Ref.: 2B-9750046,
P.V.P.: **19.990** PTA. € 120,14.





TARJETA DE MEMORIA

Disponible en los colores amarillo, naranja, blanco, verde, gris transparente, gris y negro.

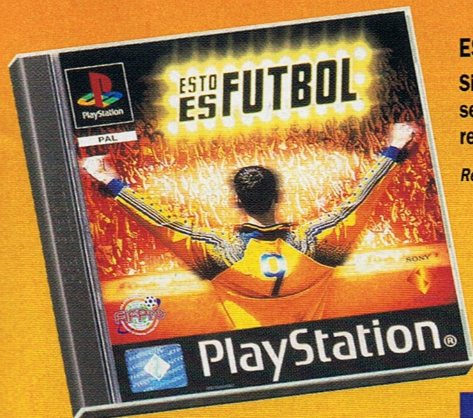
Ref.: 2B-900TMXX,
P.V.P.: **2.590** PTA. € 15,57.



DUAL SHOCK

Disponible en los colores azul, verde, negro, gris y transparente.

Ref.: 2B-9000DXX,
P.V.P.: **4.490** PTA. € 26,99.



ESTO ES FÚTBOL

Siente el fútbol más real que nunca. Con las selecciones, equipos, campos y jugadores reales. Único juego con la licencia FIF Pro.

Ref.: 2B-9750934, P.V.P.: **7.910** PTA. € 47,54.

10%
de descuento en los juegos comprando en
SCREENFUN



FINAL FANTASY VIII

Vive la aventura de tu vida. Impresionantes gráficos en una historia llena de acción, amor, guerra, odio… Más que un juego, todo un evento.

Ref.: 2B-9750935,
P.V.P.: **8.540** PTA. € 51,32.

Llama ahora y

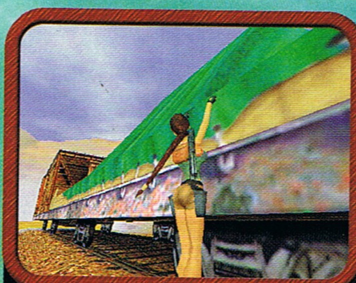
REALIZA TUS PEDIDOS POR TELÉFONO:
91 436 66 00
902 10 30 10

Los gastos de envío, embalaje y seguro son de 595 PTA

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION


¡Culo en pompa! Lara tiene que pasar agachada por los pasadizos de techo bajo (PC).


Acaba con esta ametralladora automática de un disparo certero de tu revólver (PC).


Nuestra valiente heroína se cuelga incluso del tren en marcha (PC).


¡A toda velocidad! Lara corre en moto por la Ciudad de los Muertos (PC).

Espejito, espejito: dime, ¿quién es la reina indiscutible de la acción? Por cuarta, pero no última vez, Lara vuelve a imponer su poderío en el mundo de los videojuegos. Y esta vez, averiguaremos algún que otro secreto de su pasado...

En todo el mundo hay gente que se lleva las manos a la cabeza, asombrada, porque Lara Croft vuelva a ser estrella de los medios. Piensan: ¿No le basta con ser la protagonista de tres juegos? ¿Es que esta arqueóloga no tiene otra cosa que hacer? Pues no, porque Lara se ha convertido en el filón de oro de la gran compañía Eidos y en la indiscutible número 1 de los fans.

La desarrolladora de juegos Core Design se ha esforzado en concebir la cuarta aventura de Lara Croft desde cero, y cambiarla al gusto de sus seguidores. La época en la que tenías que buscar pequeños interruptores en unos confusos y gigantescos niveles ha pasado a la historia. Lara retará a todos con puzzles inteligentes, al estilo del original *Tomb Raider* de 1996.

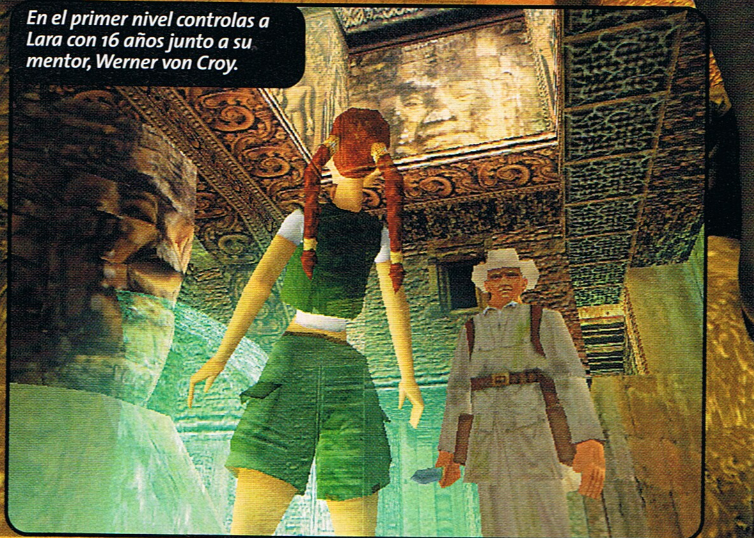
Nada más comenzar el juego, salta a la vista la primera novedad: **en lugar de jugar un nivel previo de entrenamiento, en *Tomb Raider IV – The Last Revelation* se va directamente al grano. Serás Lara a la edad de 16 años y tendrás que enfrentarte al primer nivel, que es una especie de misión de entrenamiento, pero también el inicio de la misión.**

Año 1984: la jovencita Lara se dirige a Camboya con su mentor, el aficionado a la arqueología Werner von Croy, en busca del artefacto llamado Iris. Lo que empieza como un nivel de introducción resulta ser un fracaso: la curiosidad del guía lleva al derrumbamiento del templo, a pesar de las advertencias de Lara, que puede escapar, pero Von Croy muere.

Exactamente quince años más tarde, Lara encuentra unos yacimientos llenos de trampas en Egipto. Pronto se descubre quién anda detrás de todo ello: ¡el todavía vivito y coleando Von Croy! Su objetivo es quitar de en medio a Lara y hacerse con el dominio del mundo a través del poder del dios Seth. Lara ha profanado sin quererlo la tumba de Seth, y ha desatado una cadena de incidentes que amenazan con sumir al mundo en una oscuridad total. Empieza una carrera contra el tiempo, y la única oportunidad que tiene nuestra valiente aventurera es despertar a Horus, un dios con aspecto de halcón cuyos ojos reflejan la luz del Sol y el brillo de la Luna. Horus es el único que tiene el poder para acabar con Seth.

En el transcurso de la historia, Lara deberá inspeccionar tumbas, hacer un horrible viaje en tren y buscar la biblioteca desaparecida de Cleopatra. En su misión, Lara no sólo gasta la suela de sus botas de cuero: también podrá montarse en dos vehículos distintos. Con el jeep perseguirás, por ejemplo, a Von Croy a través del Valle de los Reyes. Y con una moto podrás recorrer la Ciudad de los Muertos al final del juego.


Acrobacias: nuestra ágil arqueóloga también se cuelga de las esquinas (PC).


En el primer nivel controlas a Lara con 16 años junto a su mentor, Werner von Croy.





Este enemigo quiere matarte con una lanza venenosa (PC).



Esto sí que es complicado. ¿Cómo vas a salir ahora de aquí? (PC).



Verde, que te quiero verde: ay, Lara, que pareces una manzanita (PC).



¡Novedad! Lara se cuelga de una cuerda para salvar el precipicio (PS).

CONSEJOS

Las partes más difíciles



En el Lago Sagrado toparás contra un gran espejo debajo del agua. ¡Sólo podrás ver la salida oculta a través del espejo!



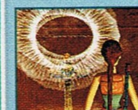
El último coche en el nivel del tren tiene que esquivarse de lado. Dentro encontrarás la palanca. ¡Retrocede rápido!



En Alejandría te espera esta tarea de tiroteo: lo mejor es que uses flechas explosivas. Basta con un disparo.



A través del encantador de serpientes, te haces con una tabla de madera y tres ganchos. Después, obtendrás la llave.



Los malvados espíritus del templo de Poseidón se estrellan contra las cruces de las aves de rapiña. Atráelas hasta allí.



Aviva el fuego de las antorchas de la biblioteca. Enumera las siete antorchas y lleva este orden: 1, 2, 3, 5, 6, 7, 4.



En las salas de Demetrius toparás con Werner von Croy. Persíguele abriendo la puerta al desplazar la farola de su sitio.



Lara musical: después de haber encontrado las notas, Lara toca el arpa (PC).



Coloca el escarabajo dorado justo al principio de la trampa,...



... saldrá corriendo y activará la trampa. Lara tiene así el camino libre (PC).

En las partes motorizadas no sólo se pisa el acelerador: Lara tendrá que demostrar sus habilidades de conducción, y para resolver acertijos y cuando no tenga un volante entre manos, tendrá que correr a pie por antiguos pasadizos. Por Lara no pasan los años, sigue igual o más ágil: trepa por cuerdas, salva precipicios colgándose de lianas y puede subir las paredes colgándose de algún saliente; además, también por primera vez puede combinar objetos. Es absolutamente sorprendente cómo se han incluido estas novedades a las interesantes misiones.

En cuanto a los acertijos, algunos puzzles alcanzan un nivel supremo, es el caso, por ejemplo, de la *biblioteca desaparecida*. Por suerte, se han evitado al máximo las trampas, que son casi imposibles de reconocer. Las partes con presión de tiempo y de saltos ultracomplicados son ahora, por suerte, muy escasas. Eso sí, vuelve a haber muchas zonas en las que el jugador no sabe exactamente lo que tiene que hacer a continuación y vaga confundido a su alrededor. El diario, que no se realizó a pesar de las promesas de los desarrolladores, podría haber sido de ayuda.

Gráficamente, la aventura es toda una delicia visual, sobre todo en el PC. Unos efectos gráficos buenos y unas texturas asombrosas aumentan la diversión. Los fans de la Playstation disfrutarán también de un nuevo motor de gráficos, aunque por la menor resolución y algunos fallos, esta versión no se encuentra a la altura de lo esperado.

La cuarta aventura de Lara no representa ningún hito, **pero sí cumple las expectativas marcadas y seguramente alcanzará el éxito de las anteriores entregas. Una espera justamente recompensada: Lara, de nuevo entre nosotros. ¡La revelación!**

PC | PS | N64 | DC | E

Tomb Raider IV – The Last Revelation

Aventura de acción para avanzados y expertos.

7.495/8.490 | Core Design/Eidos | 1 jugador

• *Mín.:* Pentium 233, 16 MB RAM, Win 95, 2 MB HD. *Rec:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 2 MB HD, tarjeta D3D

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 10

Gráficos espectaculares, acertijos muy buenos. Excelentes escenas intermedias.

Algo confuso a veces: los gráficos en la Playstation podrían ser mejores.

Vuelta a las raíces: en la cuarta parte, Lara vuelve a la altura de su primera aparición. 9

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

• Compatible Memory Card, Dual Shock

En la Playstation tiene menos gracia por sus gráficos pixelados y con algunos fallos. 8

Texto: Elena Castellanos.

¿LO SABES TODO SOBRE LARA?

SCREENFUN ¡SORTEO!

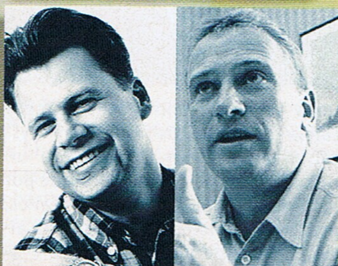
Esta vez te lo ponemos un poquito más difícil: tendrás que poner a prueba tus conocimientos sobre Lara para ganar una de las 25 camisetas de Tomb Raider IV que tenemos. Envíanos la frase clave a SCREENFUN: ref. Test de Lara, apdo. 14151, Madrid 28080. ¡Demuestra lo que sabes!

¡Todos quieren a Lara! Pero para amar, hay que conocer. ¿Crees que sabes mucho de ella o eres sólo un admirador más? ¡Ponte a prueba en el test SCREENFUN!

Una mujer de armas tomar: ¿eres sólo un simple fan o conoces todos los detalles de la emocionante vida de Lara Croft?

1 *Tomb Raider* y Lara Croft están en boca de todos. Pero ¿sabrías decirnos el nombre de la compañía desarrolladora?

r) Core Interactive.
l) Core Design.
s) Core Enterprises.



2 Los jefes del equipo de desarrolladores Core se llaman Jeremy Smith y Adrian Smith. ¿Sabes qué relación existe entre ellos?

a) Son hermanos.
w) Son padre e hijo.
n) No tienen ninguna relación de parentesco.

3 La 1ª parte de *Tomb Raider* salió en noviembre de 1996. ¿Qué más ocurrió en ese año?

g) Salió la Game Boy Color en Japón.
ñ) La Playstation apareció en Europa.
p) La Nintendo 64 salió en Japón.

4 Todo fan de *Tomb Raider* conoce de sobra los sensuales suspiros de Lara. ¿Sabes quién le puso voz en el juego?

i) Susie Hamilton, portavoz de Core en Inglaterra.
r) Victoria Adams, cantante de las Spice Girls.
t) Rhona Mitra, una de las modelos de Lara.

5 ¿Cuál de los juegos de *Tomb Raider* tiene el subtítulo *Adventures of Lara Croft?*

x) *Tomb Raider I.*
z) *Tomb Raider II.*
r) *Tomb Raider III.*

6 ¿Cuántos niveles adicionales contenían los PC Premier Collections de *Tomb Raider I* y *Tomb Raider II?*

s) Tres.
a) Cuatro.
n) Cinco.

7 *Tomb Raider I* apareció en 1996 para tres sistemas. ¿Cuál fue la tercera plataforma además de la Playstation y PC?

m) Sega Saturn.
l) Game Boy.
d) La consola japonesa *PC Engine*.

8 ¿En qué escenario no ha estado Lara Croft de momento durante el transcurso de sus aventuras?

p) La selva de la India.
i) La isla africana de Madagascar.
o) La isla hundida de Atlantis.

9 En todos los niveles de la 2ª parte de *Tomb Raider*, tres dragones tienen un papel importante. ¿Por qué?

d) Al reunir los tres dragones en cada nivel, Lara comienza el siguiente con energía completa.
f) Si reúnes todos los dragones del juego, disfrutarás de una nueva secuencia de vídeo.
k) Si consigues reunir todos los dragones del juego, Lara se defenderá con una nueva arma.

Lara hizo su primera aparición en Perú. ¿Quiénes fueron sus enemigos en aquella ocasión?

10
s) Murciélagos.
b) Osos.
e) Lobos.

En el PC puedes salvar el juego *Tomb Raider* en el momento que quieras. ¿También puedes hacerlo en la Playstation?

11
v) No, con ningún juego.
d) Sólo en el *II*.
c) A partir del *IV*.

Lara apareció como personaje en un episodio de una serie española. ¿A qué serie nos referimos y qué hacía?

12
e) *Compañeros:* era perseguida por unos peligrosos agentes.
m) Médico de familia: los malos la atrapan, se traga una prueba para que no la encuentren y el doctor Martín tiene que operarla.
u) *Periodistas:* la contratan como periodista de investigación.

¿A partir de qué capítulo de *Tomb Raider* se pusó en la Playstation una resolución de pantalla más alta?

13
y) A partir del *II*.
k) A partir del *III*.
h) Con el *IV*.

¿Dónde y cuándo nació Lara Croft?

14
w) 8 de febrero de 1968 en Londres.
e) 14 de febrero de 1968, en Wimbledon.
ñ) 10 de febrero 1968 en Derby.

¿Por qué Lara Croft, no recibe ayuda económica de sus padres para realizar sus expediciones arqueológicas?

15
g) Lara rechazó la boda planeada por sus padres con un aristócrata inglés.
i) Sus muy conservadores padres no están de acuerdo con el comportamiento y la independencia de Lara, pues va contra la tradición británica.
o) Los padres murieron en un accidente aéreo.

¿Qué empresa ha realizado hasta el momento las animaciones de Lara para anuncios de TV y vídeos musicales?

16
a) Industrial Light and Magic.
c) Bavaria Filmstudios.
p) SZM Studios.

1998: el estudio de Hollywood Paramount adquirió los derechos sobre *Tomb Raider*. ¿Cuánto duró el rodaje?

17
m) 3 meses.
ñ) 9 meses.
s) Todavía no han empezado.



Lara grabó un video para el grupo alemán Die Ärzte. El título: Los hombres son unos cerdos. *¡Cuánta razón tiene esta chica!*

Para que Lara se mueva de forma realista, los programadores utilizan una técnica especial. ¿Qué nombre recibe este proceso informático?

18
j) Mip Mapping.
d) Motion Capturing.
v) Total Animation.

En el *The Last Revelation*, puedes ver en el nivel de entrenamiento a Lara en otra época, guiada por su mentor, Van Croy. ¿Con qué edad?

19
s) Aparece de niña pequeña, con ocho años, matando alimañas con su osito de peluche.
e) De adolescente, con 16 y carita de inocente.
b) De viejecita, matando esqueletos con su bastón.

Desde hace años, se han usado distintas dobles de Lara en eventos especiales. Siempre ha habido una modelo oficial. ¿Cuál es el orden correcto?

20
e) Rhona Mitra – Nell McAndrew – Lara Weller.
b) Lara Weller – Rhona Mitra – Nell McAndrew.
f) Nell McAndrew – Rhona Mitra – Lara Weller.

¿Qué objeto sostiene Lara en la mano en la portada de *Tomb Raider IV: The Last Revelation?*

21
p) Un teléfono móvil.
i) Unas gafas.
g) Una linterna.

Lara se fue de gira con los U2 en 1997 y representó una canción en una pantalla de vídeo. ¿Cómo se llama la canción?

22
x) *Discotheque.*
b) *With or without You.*
i) *Hold Me, Kill Me, Kiss Me, Thrill Me*

Hermosa y peligrosa: es imposible no admirar su carisma y valentía.

Lara ha hecho sus pinitos en publicidad. ¿Para cuál de los siguientes productos no ha hecho publicidad todavía?

23
d) La bebida Lucozade.
b) La marca de coches Seat.
p) El detergente Ariel.

¿Qué número de SCREENFUN traía en portada a Lara como protagonista absoluta?

24
k) Junio.
r) Septiembre.
t) Noviembre.

¿Como se llaman los sitios de Internet en la que los fans dicen "no" a las imágenes falsas de Lara desnuda?

25
z) No Croft-Sex.
t) Anti Lara-Sex.
o) Nude Raider Free.

Texto: Elena Castellanos

Preparada para la cuarta aventura: en el nuevo Tomb Raider, *Lara va a Egipto.*

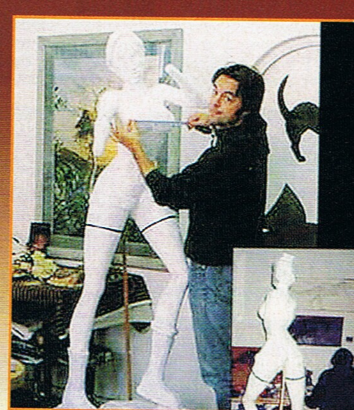
Así se resuelve el test de Lara

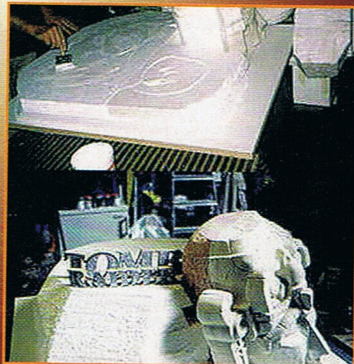
¡Lara se ha perdido! Si quieres averiguar dónde está, contesta las 25 preguntas y pon la letra de la contestación correcta en el recuadro correspondiente de abajo. ¿Sabes ya dónde se encuentra? Mándanos el nombre de la localización que buscamos por carta o postal y entrarás en el sorteo de ¡25 camisetas de Tomb Raider IV! Si quieres más información, lee en la página de sorteos (pág. 94).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25


Lara está cocida y limada: ahora le espera el retoque de color.


Para que sirva de patrón de la serie completa, a Lara la pintan con lacas.


Marc Klinnert toma medidas de la primera muñeca de Lara ¡a tamaño real!


Entre otros, los tipos especiales de estiropol sirven de bases de corte para modelar.


La pose de la aventurera del juego Tomb Raider IV sirve de modelo para la estatua.


El prototipo de la estatua se hace con resina, una especie de plástico cocido.

OXMOX

El taller de las estatuillas

Una Lara a tamaño real supone unas 1.000 horas intensas de trabajo, pero el resultado merece la pena; y si no... ¡juzga por ti mismo!

El trabajo manual es muy entretenido: Gaby y Marc Klinnert reproducen estatuas prototipo de personajes de videojuegos en su taller de Colonia, Alemania. En un espacio de 60 metros cuadrados, se corta, se modela, se pule y se trabaja con elementos químicos. Todo este esfuerzo tiene su recompensa, y son la gran cantidad de detalles que puedes admirar en las figuras. **Más de 1.000 horas costó terminar el prototipo de Lara Croft y que estuviera listo para la producción en serie,** de la que se encarga la empresa Muckle Mannequin.

Los siguientes proyectos suenan también muy interesantes: entre otros, el equipo modelará uno de los héroes de *Resident Evil 3: Last Escape*, ¡para los amantes del terror en vivo!, y además, se realizará el modelo del joven Link, de *Zelda: Ocarina of Time*, junto a un bastón Deku en tamaño estándar.

Además, desde hace poco se puede admirar una estrella de la muerte de 60 centímetros de *La Guerra de las Galaxias* en la página oficial de estos artistas. También puedes informarte sobre otros proyectos: la página web es *www.studiooxmox.de*, y su dirección de Internet, *oxmox@netcologne.de*.

Texto: Christian Müller



Date una vuelta por su sitio en intertet (www.studioxmox.de) y encontrarás algunos proyectos y modelos inéditos.





Estas figuras también han sido creadas en Studio Oxmox: Horny, de Dungeon Keeper, en el que participó Christian Söder (derecha), el héroe Raziel del juego Soul Reaver y la sobradamente conocida primera estatua de Lara (imagen dcha.).

Tonic Trouble



Ubi Soft vuelve a la carga dispuesto a llevarse la palma en jump&runs gracias a las divertidas historias de sus héroes sin cuello.



El mercurio de tu termómetro indica cuánta vida te queda.

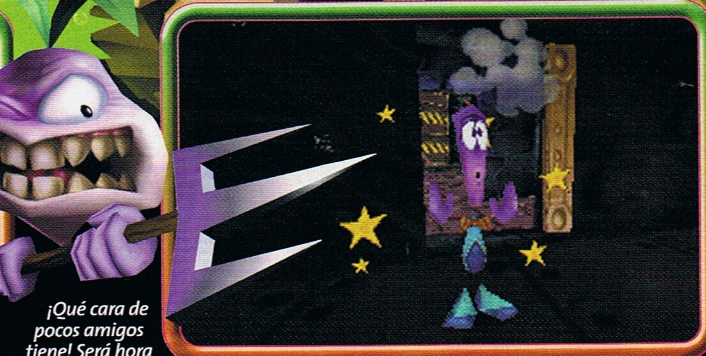
Ed es un alienígena simpático, pero muy descuidado: ha lanzado por un error una lata de tónico a la Tierra ¡y se ha armado el caos! Montañas que se mueven, océanos que aparecen de la nada, ríos de sangría... ¿Qué has hecho, Ed? ¡A la Tierra a solucionarlo!

Empiezas por una loca carrera en una pista de esquí y si consigues llegar a la meta, Suzy, la hija de Doc, te da los primeros consejos. A partir de entonces te tocará explorar mundos muy extraños: la llanura del sur, la cueva de Doc, el cuartel general de las verduras, un glaciar, la pirámide, una torre diabólica y ¡hasta una olla a presión! Todo, en busca de la maldita lata que cayó en manos de Grögh. ***Tonic Trouble* es un estupendo juego de plataformas, con unos gráficos que parecen de dibujos animados y una estética loca y desternillante;** y si no, espera a ver las hortalizas asesinas. Ed puede volar, bucear, sacar un palo saltarín o una cerbatana que dispara abejas y convertirse en Super Ed. Las transformaciones del personaje principal dan al juego tal sensación de variedad que no te aburrirás ni un momento. La historia no es nada lineal ni monótona, por lo que la jugabilidad resulta muy alta. Una critica: la cámara a veces te volverá loco y, puesto que Tonic Trouble es un juego de habilidad, se echa de menos, una mejora en la visibilidad. **La comparación con *Rayman* es inevitable: el héroe orejudo gana en N64, pero en PC la cosa está reñida:** nos gustaron más los gráficos de Rayman, pero nos encanta el diseño de Tonic.

¡A quitarse los tobillos otra vez!



Ed no tiene nariz, ni orejas, ni pelo... Y sin embargo, es de lo más expresivo.



¡Qué cara de pocos amigos tiene! Será hora de ir haciéndose una jugosa ensaladita.

¡Menudo porrazo! Vete de aquí, busca la máquina de palomitas, cómete unas pocas y te convertirás en Súper Ed.



¡Mira al techo! No siempre hay un camino recto para avanzar.



Afina mucho tu puntería, esta prueba es difícil.

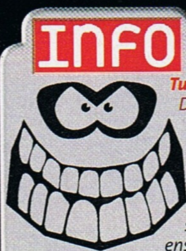


Esquiva la bola y ve corriendo hacia el pasillo a recoger una pica.

ScreenFun ¡SORTEO!

Menos mal que no eres como Ed: tienes brazos y cuello... ¡Si no, no podrías ponerte la alucinante camiseta de *Tonic Trouble* que sorteamos! Escríbenos a SCREENFUN, ref.: Camiseta Tonic Trouble, apdo 14.124, 28080 Madrid. ¡Y conserva bien ese cuerpo!

INFO



Tus amigos: Doc es un genio y un inventor chiflado; si consigues librarle de su jaula, te enseñará a volar. Suzy, su hija, es coqueta y superficial, pero los besos que te da cuando quieres continuar tu aventura ¡te volverán loco! El agente Xyz aparecerá en los momentos más inesperados y en los lugares más complicados para darte información muy valiosa. Una cosa: habla muy bajito.

Tus enemigos: Grögh the Hellish; al caerle la lata de tónico en sus manos, se declaró el amo de la Tierra. Los guardas Helling fueron creados por Grögh, y son sus esbirros: son carniceros, patinadores, blindados y cocineros. El farmacéutico odia a la Humanidad, y ha mutado a las verduras para convertirlas en asesinas.

PC | PS | N64 | DC | E

Tonic Trouble

Jump&run para principiantes y avanzados.

4.895 pts. | Ubi Soft | 1 jug.

Mín.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95 y 98 5 MB HD, Tarjeta 3D/4 MB. *Rec.:* Pentium II 266, 64 MB RAM, 50 MB HD Voodoo 3.

Gráficos 9 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 9

☺ Estética muy original y divertida, gráficos, historia y acciones muy variadas.

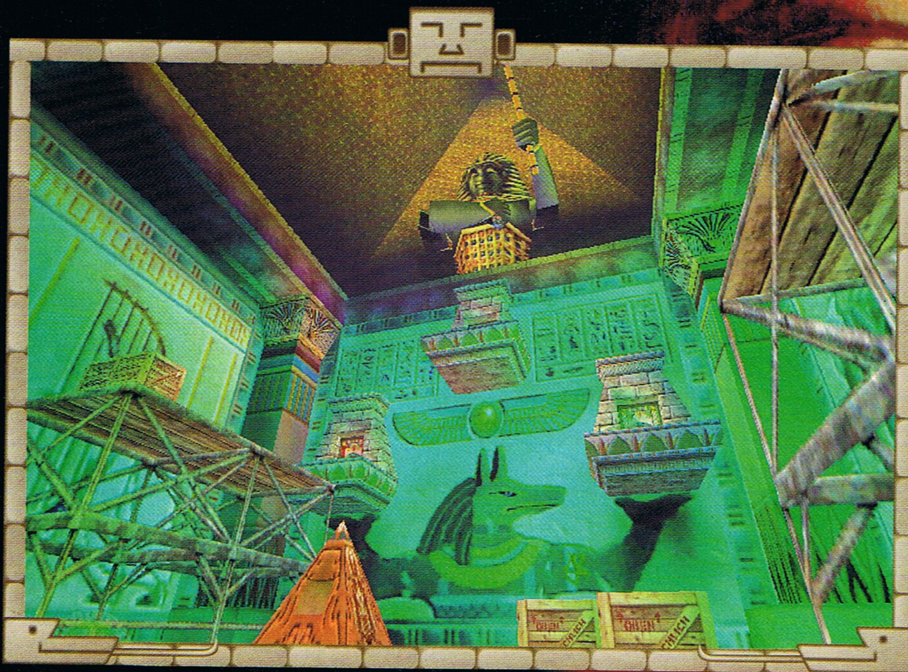
☹ La cámara a veces dificulta la acción. Ed recuerda inevitablemente a Rayman.

Es un placer guiar a Ed por un montón de mundos fascinantes sin saber nunca qué nos espera. 9

Texto: Elena Castellanos

INDIANA JONES Y LA MÁQUINA INFERNAL

El retorno de Indiana Jones, el hombre que se llama como su perro, vuelve a la acción en tu PC después de una pausa informática de siete años.



En el desierto de Egipto, Indy se adentra en una pirámide y descubre allí la tumba del Rey Nub.



Látigo y sombrero: Harrison Ford ha inmortalizado en el cine a la figura de Indiana Jones.

Hace dos años. Los nazis ya no son una amenaza, y el profesor Jones ha colgado el látigo y el sombrero para dedicarse a la tranquila actividad docente en la Universidad. ¡Mas no por mucho tiempo! Sophia Hapgood (a la que conoció en *Indiana Jones and the Fate of Atlantis)* llama a la puerta de nuestro hombre con una nueva aventura que proponerle: los comunistas soviéticos han encontrado un extraño artefacto de origen babilónico que, de ponerse en funcionamiento, podría ser aún más peligroso que el Arca de la Alianza o el Santo Grial. Afortunadamente, les faltan algunas piezas para completar el ingenio. Es fundamental encontrarlas antes que ellos, ¡o quién sabe lo que la Máquina Infernal podría desencadenar en el mundo!



Esta exótica belleza te ayuda a conseguir el primer artefacto.

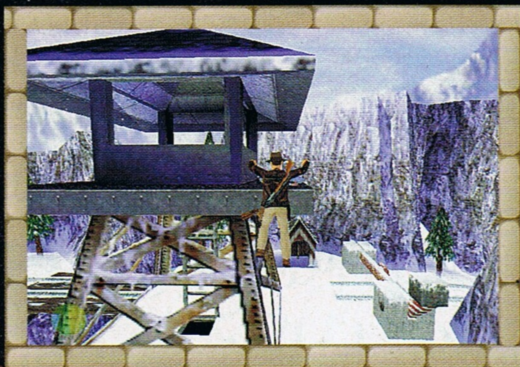
La gestación de esta nueva aventura del arqueólogo del látigo data de muy atrás, hacia 1997. En Lucas Arts estaban un poco picados por el éxito de Core y su Lara Croft, cuyas andanzas tenían por inspiración a las películas de Indy, y decidieron poner las cosas en su sitio. ¡Buena falta que hacía! Lara llevaba demasiado tiempo reinando en solitario en las videoaventuras de acción.



Cuando Indy se encuentre buceando debajo del agua, no deberías perder de vista tus reservas de aire.



Indy puede balancearse en el aire salvando grandes precipicios con su látigo, y llegar sano y salvo al otro lado.



¡Qué frío! En un paisaje nevado, Indiana Jones descubre un puesto de guardia del ejército soviético.



El horno: en este altamente peligroso nivel de lava sólo podrás salvarte y llegar al final mediante saltos certeros.

CONSEJOS

La 'X' marca el lugar

Si quieres ponerte los acertijos más fáciles, deberías activar en *Opciones* la función *Mostrar ayuda*. Entonces, en el mapa general verás señalado automáticamente el siguiente objetivo, ¡aunque no cómo llegar a él! Una pista: los colores rojo, amarillo y azul muestran si dicho objetivo está en un nivel inferior al tuyo, en el mismo nivel, o por encima.



Cuando quieras, puedes echarle un ojo al mapa general en la pantalla.



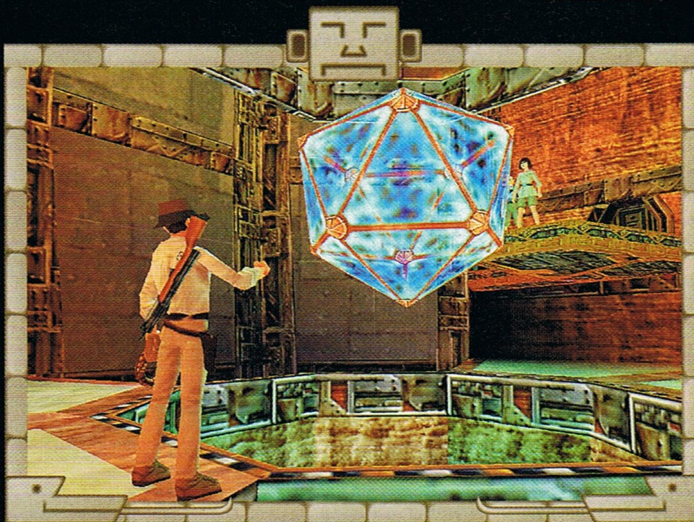
El pequeño ferrocarril: introduce la combinación correcta para poder acceder a zonas mineras desconocidas.



El proletariado al poder: Genadi Volodnikov es tu rival del bando soviético.



Sophia Hapgood, colega de aventuras de Indy, suele estar un paso por delante de él.



Finalmente en la meta: Indy está delante de la Máquina Infernal, y encajando las piezas que faltan, se desvelará el secreto de su terrible y misterioso poder.

Indiana Jones y la Máquina Infernal es un magnífico juego de aventura y exploración. Los típicos puzzles, trampas y peligros están bien distribuidos y diseñados, evocando a la perfección el espíritu de las películas. ¡Vas a tener que romperte la cabeza para sortearlos con éxito! Esparcidos por los niveles, hay tesoros que luego pueden canjearse por equipos de aventura, ¡y entre tus posibles compras se incluye el mapa de acceso a un nivel secreto!

Lucharás con la fauna local, el ejército soviético y algún que otro monstruo. Indy cuenta con un mechero, un revólver y su látigo para salir airoso de todo esto, aunque hay otras armas que puede emplear. Es muy molón arrebatarle el rifle a un enemigo de un latigazo para luego utilizarlo contra él. El látigo es una herramienta genial, y lo mismo te sirve en una situación de combate que para balancearte por encima de un abismo sin fondo o alcanzar un interruptor inaccesible.



Objetivo importante: Turner, de la CIA, oculta algo...

La trama es interesante y se desarrolla de forma fluida, con personajes con los que hablar y escenas intermedias informativas, generadas con el propio motor gráfico del juego.

Es precisamente el apartado gráfico el que menos entusiasmo despierta. Técnicamente da la sensación de que es un poco anticuado. Mientras que los escenarios son de gran belleza, la animación del profesor Jones es mejorable, y su figura, un poco bloque. Eso sí, también es verdad que la compatibilidad con las tarjetas 3D no da problemas y los requisitos mínimos son moderados. Lucas Arts ha hecho un juego que todos, no sólo unos pocos privilegiados, podemos disfrutar. Se agradece mucho la ausencia de los molestos *bugs* (errores de programación) que tan frecuentemente atormentan a los juegos de PC. ¡Al menos, nosotros no hemos encontrado ninguno!

Puestos a buscar pegas, únicamente nos resta señalar lo chocante que resulta el hecho de que Indy pelee frente a frente con criaturas fantásticas. Y lo mismo puede decirse de que adquiera poderes mágicos con cada pieza de la Máquina que encuentra. ¡En las películas no se le daba un tratamiento tan mundano a lo sobrenatural!

Pero se trata, sin duda, de una grandiosa aventura, ¡a la altura del héroe que la protagoniza!

PC | PS | N64 | DC | E

Indiana Jones y la Máquina Infernal
Aventura de acción para avanzados y expertos

6.795 Ptas.	LucasArts	1 jugador

Mín.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 23 MB HD, tarjeta 3D *Rec:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 550 MB HD, tarjeta3D.

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 9

Puzzles variados y siempre lógicos. Los escenarios. El mapa automático.

Gráficos algo anticuados. No habría estado mal una opción de multiplayer.

Estupendo argumento, puzzles y control, aunque los gráficos podrían ser mejores. 9

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

INDY-VEHÍCULOS



En las minas del rey Salomón, Indy se desplaza con una ***vagoneta*** *por el subsuelo y salta por encima de los obstáculos y vías cortadas.*



El ***jeep*** *es el vehículo perfecto para atravesar zonas desiertas inaccesibles. En el bidón reserva rojo encontrarás, además, carburante de emergencia.*



Podrás salvar los rápidos con un ***bote de goma*** *hinchable. ¡Cuidado, no te despistes! Si tu bote pincha contra las rocas, quedará inservible.*

EARTHWORM JIM 3D

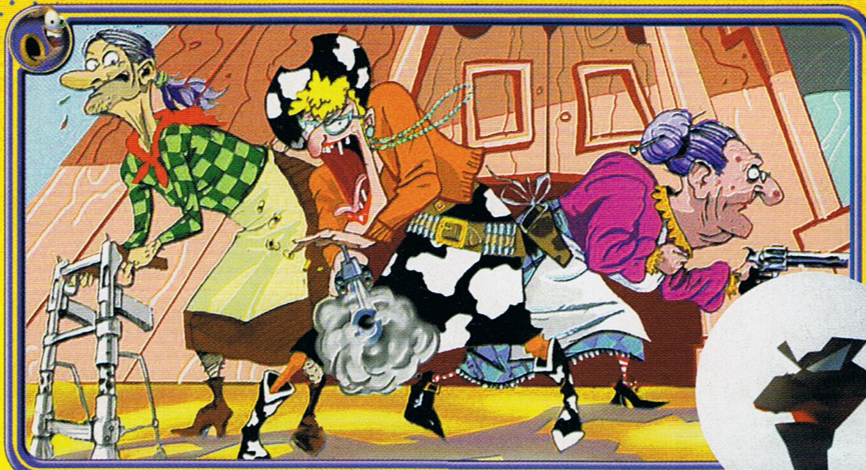
La nueva y más esperada aventura de la lombriz Jim conserva todo el delirio y la locura de sus antecesores... ¡y ahora en 3D!

El rey Pepino es uno de los personajes que te pedirán ayuda. ¡No todo iban a ser psicópatas violentos en la mente de Jim!

Jim, la lombriz más famosa de la historia del videojuego (¿es que hay otra?), ha sufrido un terrible accidente. Una vaca le ha caído encima y ahora está en el hospital, en pleno coma catatónico. Sus amigos están preocupadísimos por ella: ¿logrará recuperarse del golpe? Que lo haga o no, dependerá de ti: debes guiar a Jim a través de las regiones más dañadas de su cerebro y devolverle todas las neuronas a su sitio. No va a ser tarea fácil: ¡la mente de este gusano es un auténtico caos de recuerdos, ideas y paranoias de lo más desquiciante! ¿Quién iba a decir que una lombriz podría tener tantas cosas raras en su diminuta cabeza?

Como el propio título del juego apunta, y siguiendo el ejemplo de Rayman y Mario, Jim se ha pasado a las 3D para su nueva aventura. Los dos primeros juegos que protagonizó (para Super Nintendo y Saturn) eran unos jump&run magníficos, muy jugables y, sobre todo, muy divertidos. Fueron desarrollados por Shiny, y estaban dotados de un sentido del humor un tanto extraño, que se ganó tantos admiradores como detractores. *EWJ3D* ha sido producido por otra compañía, la británica Vis Interactive, pero ha contado con el asesoramiento de los creadores de Jim. El objetivo era

¡Uau! ¡Esto sí que es un superhéroe con buena presencia! Jim tiene montones de fans, y en Estados Unidos emitieron una serie de dibujos animados dedicada a él. Naturalmente, estaba llena de personajes estrambóticos, humor, locura... y vacas, ¡muchas vacas!



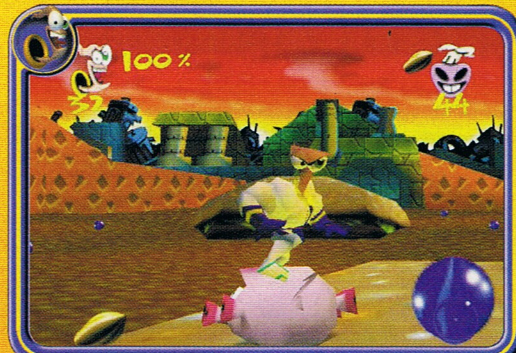
Las abuelas vaqueras son enemigas de cuidado, pero también muy divertidas. Fíjate en Granny Gunner, a la izquierda: ¡lleva un andador que hace las veces de ametralladora!



Gallinas y pollos pueden ser extremadamente agresivos cuando se lo proponen. Menos mal que Jim sabe tratarlos.



Durante el juego, descubrirás que el golpetazo en la cabeza ha liberado a una entidad maligna de tu mente, que tratará de obstaculizarte. ¡Seguro que es cosa del malvado Psycrow!



Jim goza de nuevos movimientos especiales, como el infame rueda-sobre-el-gorrino, que dan más variedad a la acción.



Además de su pistolón rojo, Jim puede usar otras armas más variadas, que obtiene de máquinas expendedoras.



Las áreas del subconsciente de Jim son miedo, heroísmo, infancia, felicidad, agresión... Cada una se divide en subniveles.



¿Eh? ¿Qué es esto, zombis bailarines? ¿Alienígenas verdes? Sean lo que sean, forman parte de la enfebrecida mente de Jim.



Un vejete en un carrito de bebé, con sonajero y todo. ¡Estas cosas sólo se ven en los juegos de Jim!



¡Cuidado, ese erizo tiene malas intenciones! No os preocupéis, nuestro gusano favorito es muy duro y hacen falta muchos disparos para tumbarlo.

INFO



En Earthworm Jim 3D salen muchos personajes de sus anteriores aventuras. Aquí tienes algunos:
La princesa Cuál-es-su-nombre: *la novia no oficial de Jim, que tiene la fuerza de 20 hombres. Aun así, siempre acaban secuestrándola...*
Peter Puppy: *el valiente sidekick de Jim. Es un cachorrito que se transforma en monstruo si se pone nervioso.*
Psycrow: *el enemigo número 1 de Jim.*
Profesor Mono por cabeza: *un personaje muy raro. Tiene un mono unido a la cabeza, como si fueran siameses.*
Snott: *la mascota de Jim. Vive en su mochila, y parece una ameba verde. En EWJ3D te dará útiles consejos sobre cómo jugar y usar los controles.*

conservar la locura y extravagancia que caracterizan al insólito mundo de este simpático anélido.

Los gráficos, en este sentido, cumplen con su cometido. No son muy buenos y desaprovechan las posibilidades del PC, pero sorprenden con diseños de personajes geniales y divertidos, tales como vacas-soldado, marcianos cocineros, clones de Elvis o incluso (¡glubs!) ¡abuelitas pistoleras!

El mundo para explorar se divide en seis áreas, que se corresponden con aspectos del subconsciente de Jim. En cada una hay que recoger canicas y ubres de vaca para ganar el acceso a las otras. A decir verdad, no hay demasiado de innovador en la mecánica del juego; es un jump&run al uso y poco más. En PC ya hay juegos de este tipo que ofrecen jugabilidad similar, o incluso mejor. *Rayman 2* y *Tonic Trouble* vienen a la mente...

La música es irregular. Algunos temas son agradables de escuchar, pero otros acaban por hacerse demasiado rayantes. Pocas veces casan con la acción que estás viendo en pantalla.

Pero la auténtica catástrofe, lo que lo estropea todo, es la cámara: una de las peores que hemos visto en un juego 3D. Para colmo, el sistema de corrección de perspectiva es poco intuitivo, y te pasas mucho rato luchando con él. Añade a esto que la pésima traducción mata toda la gracia de los diálogos y el resultado es aterrador.

Nos encanta Jim, pero esta tercera aventura no nos acaba de convencer. ¡Una estrella como él merecía algo mejor!



Mira qué expresivo careto luce Jim, con un ojo de cada color. ¡Se nota la determinación en su mirada!



En la zona titulada agresión te las verás con estos hipertrofiados toros de lidia. Efectivamente, ¡son mucho más agresivos que una vaca corriente! Menos mal que Jim es un experto a la hora de manejarse con los animales de granja. Siempre ha tenido una afinidad especial con los bovinos.



Los enemigos te disparan desde fuera de la pantalla. Si te ves muy agobiado, ¡agáchate! Así no podrán darte.

PC | PS | N64 | GB | E

Earthworm Jim 3D

Jump&run 3D de locura para avanzados.

7.990 pts. | Vis Int./Virgine Int. | 1 jugador

Mín.: Pentium 200 32 MB RAM, 100 MB HD. Tarjeta 3D. *Rec:* Pentium 266 64 MB RAM 150 MB HDTarjeta 3D

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

Estética fiel al espíritu de los juegos anteriores.

El sistema de cánaras. Algunos temas musicales. Traducción horrible.

Divertido y delirante, pero como juego de jump&run en 3D es bastante normalito. 6

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

DRÁCULA

LA RESURRECCIÓN

¡Drácula ha vuelto! El vampiro más famoso de todos los tiempos resurge de sus cenizas para protagonizar una nueva aventura de PC. ¡No te olvides de llevar contigo ajo, agua bendita y una estaca bien afilada!



A la luz de la Luna, el bosque de Transilvania parece amenazante y fantasmagórico.

Las mujeres caen rendidas en los brazos del legendario vampiro.

La destrucción de Drácula trajo la paz a las vidas de Jonathan Harker y su esposa Mina. Sin embargo, la pesadilla vuelve a cernirse sobre la joven pareja. Mina ha huido a Transilvania, y la única explicación posible es que Drácula ha resucitado. Sólo hay una cosa que tú, en el papel de Jonathan, puedes hacer: ir a la guarida del vampiro y destruirlo de una vez por todas, liberando así a tu esposa de la nefasta influencia del monstruo.

Al igual que en *Amerzone*, la aventura se desarrolla en primera persona y mediante pantallas semiestáticas. El puntero del ratón es todo lo que necesitas para relacionarte con el entorno, ya sea para manipular objetos, mirar a tu alrededor (en 360°) o desplazarte de una pantalla a otra. La interfaz no puede ser más austera, y juegos como *Myst* y *Riven* atestiguan su éxito entre los usuarios aficiona-

INFO







Los programadores eran conscientes de que la ambientación era muy importante, así que, para recrear ciertas localizaciones, se documentaron con fotografías reales. El cementerio es un buen ejemplo de esto. Tratándose de un juego sobre Drácula, es natural que buscasen las criptas y lápidas más góticas y evocadoras.



Los temas de conversación aparecen a la derecha, en forma de iconos. Cada uno muestra una secuencia cinemática.



Monta el catalejo y úsalo para otear el puente, cuyo acceso te impide el mendigo. Luego toca la flauta y engáñale.



La gran biblioteca es una pieza fundamental en la resolución de la aventura. ¡Examínala bien!



Jonathan Harker, el protagonista, no parece el típico hombre de acción, ¡pero lo es!

Las vampíricas novias de Drácula no soportan que su amo tenga una nueva favorita.

consejos

Preguntas frecuentes

—He movido el arcón de la habitación, ¡pero no pasa nada! ¿Para qué sirve?
Tienes que trepar a él.

—¿Para qué sirve la honda?
El borrachín te puede dar una pista.

—He conseguido que el tipo de la cabaña me dé la espalda. Ahora, ¿qué?
Cerca hay una porra. Úsala sobre él.

—¡Un mendigo tuerto no me deja cruzar al puente!
Necesitas atraer su atención con la flauta para que se aleje de allí.

—¿Cómo utilizo la flauta? No hay ningún icono de acción cerca del mendigo.
Sube al tejado y monta el catalejo en el trípode. Podrás usar la flauta mientras le espías desde allí.

—¡La flauta no funciona!
Necesitas conocer la melodía secreta. Quizá alguien te la pueda enseñar…

—La tabernera ha cerrado con llave la puerta de salida. ¿Cómo puedo salir para ir al puente?
Hay una segunda puerta en tu habitación que antes no se podía abrir. Ve por ahí; ahora está abierta.

—¿Cómo abro el pozo?
El mendigo que antes estaba en el puente tiene las llaves.

—¿Cómo abro el pasadizo secreto del sótano? Hay una especie de mecanismo.
Lee atentamente lo que pone en la libreta del difunto marido de la posadera.

—Sigo sin saber cómo hacerlo…
Ve al cementerio y usa el pico.



Puedes apostar a que este pozo seco conduce a una cámara secreta.



¿Te dan mal rollo los cementerios? ¿Y los mausoleos antiguos? ¿Y las criptas misteriosas? ¡Pues vete preparando para hacer un tour!



Antes de enfrentarte con el Príncipe de las Tinieblas, tendrás que vértelas con sus sicarios humanos.

dos al género. Si ésta es tu primera vez, echarás de menos algún tipo de ayuda en pantalla (descripción de los objetos, un diario con anotaciones, pistas adicionales sobre el uso de los objetos, ¡algo!), porque la aventurita se las trae en lo que a dificultad se refiere. Hay que examinar cada rincón, patearse el mapa una y otra vez y hablar con los personajes en busca de cualquier pista. Habrá quien disfrute registrando minuciosamente cada píxel de la pantalla en busca de objetos para avanzar, pero el resto, que se prepare para sufrir.

Pero aún cuando seas un pobre novato, las recompensas por tus esfuerzos son grandes. La trama es absorbente, y la ambientación poco tiene que envidiar a la de *Amerzone*. La diferencia está en que, en vez de explorar selvas amazónicas, te ves metido de lleno en la Transilvania profunda, la de las leyendas oscuras: tétricas arboladas, lugareños de aspecto siniestro y helados e inquietantes cementerios. El juego consigue que te metas dentro, que te empapes del terror gótico tan especial que destilaba la novela original. En ese sentido, *Drácula: la resurrección* es magnífico. ¡Bram Stoker habría estado encantado con este juego!

Los gráficos, asumiendo que se trata de pantallas estáticas, son impecables. Aunque el movimiento entre localizaciones se haga a saltos, en algunos casos especiales (subiendo y bajando escaleras, por ejemplo), se ha incluido una animación de desplazamiento, y ciertas acciones se recompensan con una escena de vídeo. Los personajes también son estáticos, pero una vez te pones a hablar con ellos se mueven de maravilla, con una especial atención a la animación facial. Sería difícil encontrar actores más convincentes. Es una lástima que, para la versión final en español, hayan suprimido algunas secuencias de diálogo. ¿Tal vez han querido simplificar el trabajo a los dobladores?

Atrévete a darle caza a Drácula. ¡Es una experiencia que vale la pena!

PC | PS | N64 | DC | E

Drácula: Resurrección
Avent. gráfica de horror para avanzados y expertos.

7.450ptas. | Microids/Friendware | 1 jugador

Mín.: Pentium 133, 16 MB RAM. Lector CD ROM 4X. *Rec.:* Pentium 166, 32 MB RAM. Lector CD ROM 8X.

Sonido 8 | **Diversión** 8 | **Rapidez** 7

☺ El tema y la ambientación. Música y efectos de sonido.

☹ Este tipo de aventuras sólo gustan a jugadores un tanto especiales.

Espléndido homenaje a la novela de Bram Stoker, aunque es fácil quedarse atascado. 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Donkey Kong 64

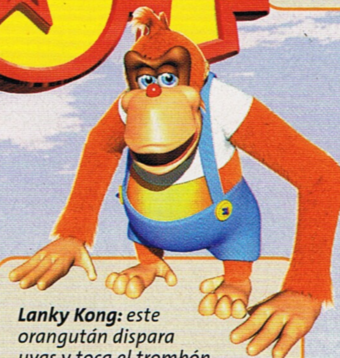
Hipopótamos que eructan, bananas doradas y el malvado rey K. Rool maquinando desde la sombra. La banda de Kong se lanza a la N64 a pelar plátanos, ¡y lo que se tercie!



Donkey Kong: *toca los bongos y dispara con un cañón de cocos.*



Diddy Kong: *toca su guitarra y dispara con dos pistolas de nueces.*



Lanky Kong: *este orangután dispara uvas y toca el trombón.*



Chunky Kong: *este fanfarrón no se separa de su triángulo ni de su lanzadora de piñas.*



Tiny Kong: *se hace escuchar con la estridente música de su saxofón y dispara flechas.*

Trepar palmeras y balancearse de liana en liana no es difícil para nuestros ágiles amigos.

Desde que existe la Nintendo 64, los leales seguidores de Nintendo han estado clamando por el regreso del mono. ¡Y por fin sus demandas han sido atendidas! Después de tres fenomenales aventuras en la Super Nintendo, que todavía hoy son una delicia de jugar, el simio protagonista demuestra que su calidad traspasa sistemas y dimensiones. ¡Y es que, cuando se tiene clase, la llevas contigo a todas partes! Tres largos años de desarrollo le ha costado a Rare parir esta obra maestra.

El módulo de 256 MBit se ha llenado con ocho mundos gigantescos, que rivalizan con los extensos campos de Hyrule de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Para poder jugarlos, es indispensable el Expansion Pak. Los mundos son tan grandes que habría sido imposible crearlos sin este complemento de RAM, y por esta razón, *Donkey Kong 64* solamente se vende con la ampliación de memoria, lo cual hace que el precio del paquete ascienda a unas acongojantes 12.990 pts. A buen seguro que será un dinero bien invertido, porque hasta que venzas al malvado rey K. Rool vas a tardar lo tuyo.

La aventura comienza cuando Donkey Kong, nuestro gorila favorito, tiene que librar a sus compañeros de las garras de los Kremlings. A medida que los rescatas, se van incorporando a tu equipo como personajes jugables; cada uno tiene sus propias habilidades especiales y se maneja de forma distinta. Hay ciertas zonas a las que sólo puedes acceder si vas allí con el mono correcto, y muchos objetos coleccionables (bananas, cocos...) sólo pueden ser recogidos por el personaje correspondiente. Tendrás que patearte los niveles una y otra vez para recolectar todo lo necesario y seguir progresando.

Consejos



- *Hazte a la idea de que para completar el juego tienes que recorrer TODOS los niveles con TODOS los personajes. Mantén los ojos bien abiertos en cada recorrido, porque puedes encontrar caminos secretos, inaccesibles para el mono anterior.*
- *Escucha bien lo que te digan los personajes del juego. A veces es fácil que te quedes perdido sin saber a dónde ir por no tomarte la molestia de leer todo lo que te decían.*



Candy, la novia de Donkey Kong, te proporciona los instrumentos musicales. Con ellos abrirás nuevas rutas secretas.



Los Kremlings robots del nivel 3 son muy sólidos y sólo se les puede vencer arrojándoles bombas de naranjas.



Los larguísimos brazos de Lanky no sólo le sirven para nadar mejor que nadie... ¡Menudos mamporros suelta con ellos!



Un poco hortera, pero fuerte: Chunky Kong es el único que puede levantar rocas para encontrar pasadizos secretos.



Diddy pide paso: con el Jetpack verás los mundos desde las alturas.



Tiny puede reducirse de tamaño y pasar por lugares estrechos, antes inaccesibles.

Los rivales finales son gigantescos. No modifican mucho sus esquemas de ataque, y por eso hasta la pequeña Tiny puede vencerlos con algo de práctica.





El juego original en el que debutó Donkey Kong, está oculto como bonus.

Además del pez espada, el rinoceronte Rambi del Donkey Kong original de Super Nintendo regresa.



Este esquema de juego ya es marca de fábrica de Rare, y un buen ejemplo es el muy reciente *Jet Force Gemini*. Aunque a muchos jugadores les encanta eso de revisitar continuamente los escenarios, hay otros que lo consideran una manera artificiosa de prolongar la longevidad de un cartucho, y se sienten frustrados por la lenta progresión de juego. Es una cuestión de gustos: ¿eres de los que prefieren cantidad o calidad? ¿Te gusta ganarte a pulso las recompensas con dedicación y paciencia o prefieres obtener satisfacciones rápidas? Si perteneces al primer grupo, ¡súbele un punto a la nota de jugabilidad!

En todo caso, las búsquedas de *Donkey Kong 64* no son tan tediosas como en otros juegos. Existen unos teletransportadores (bananaportadores) distribuidos por todas partes, que te ahorran muchos paseos; además, los niveles están bien diseñados y hay tantas de cosas para recoger (bananas, cocos de cristal, cajas de munición, monedas, blueprints, ¡buf, de todo!) que es difícil aburrirse. Poco a poco irás encontrando los fantásticos minijuegos ocultos, y te lo pasarás bomba con tus amigos con el multiplayer de cuatro jugadores.

En fin, que *Donkey Kong 64* no es un jump&run cualquiera: es EL jump&run. ¡No imaginamos nada mejor para pedir a los Reyes estas navidades!

PC	PS	**N64**	DC	I

Donkey Kong 64
Jump&run para principiantes y avanzados.

12.990 pts.	Rareware	1-4 jugador

- Expansion Pak (obligatorio), Rumble Pak.

Gráficos 10 · **Sonido** 10 · **Jugabilidad** 9

☺ Larguísimo. Niveles bien diseñados, enormes, y variados. Minijuegos ocultos.

☹ Tener que recorrerse un nivel varias veces puede acabar haciéndose agotador.

Rare proporciona otra joya más a la corona de Nintendo. ¡Un juego para no dejar escapar! **10**

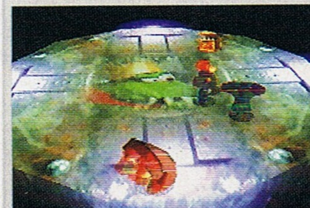
INFO

Las tres variantes

La aventura es el modo de juego principal de *Donkey Kong*, pero también hay varios minijuegos para descubrir. ¡La diversión está asegurada! Los de carreras son divertidos a más no poder, pero el que se lleva la palma es el multiplayer entre cuatro jugadores, tipo *deathmatch*. Naturalmente, los personajes por escoger son la propia tropa Kong, ¡que no son pocos!



1. Como jugador único puedes salvar hasta tres puntuaciones.



2. Pueden luchar hasta cuatro personajes en un mismo monitor y...



3. ... ¡el deathmatch tiene cinco modalidades de competición!

Texto: Álvaro García

Eidos da un gran salto con 'Omikron – The Nomad Soul', la aventura del próximo milenio.

Los acontecimientos más importantes se resaltan en secuencias fílmicas.

Omikron – The Nomad Soul

El agente especial Kayl 669 tiene lagunas en su memoria: hace tres días estaba con sus colegas de trabajo, investigando un complicado caso de asesinato. Ahora, su compañero de investigación se encuentra congelado en el depósito de cadáveres y todos sospechan que Kayl es culpable, pero él no tiene ni la menor idea de lo que ha ocurrido entre tanto. Bienvenido, así comienza tu aventura: llegarás desorientado al mundo tridimensional de Omikron, una ciudad futurista de alta tecnología dominada por dos grandes empresas, que mutuamente se hacen la vida imposible.

La primera impresión visual de *Omikron – The Nomad Soul* te dejará fascinado: el enorme escenario está continuamente animado. **Por todos los lados hay personas que entran, salen de las tiendas y cruzan la acera, y mientras los coches y motos se pasean entre los edificios, unas majestuosas naves les hacen sombra desde el cielo del atardecer.** Publicidad de neón, ventiladores que dan vueltas y salidas de gas dan vida a una atmósfera futurista a lo *Blade Runner*. Podrás charlar con todos los habitantes de Omikron, que te contestan con una mayor o menor sincronía labial. Todos los acontecimientos importantes del juego se proyectan ante tus ojos en unas secuencias intermedias muy elaboradas. Manejarás la figura de Kayl sin ningún problema mediante el teclado, y con el ratón cuando quieras luchar o mirar a tu alrededor. Deberás inspeccionar el escenario, resolver puzzles y, por supuesto, pelearte con quien lo merezca en cada ocasión. Y llevarás siempre contigo tu organizador personal, en el que podrás almacenar hasta 18 objetos y examinarlos al detalle. Además, con esta práctica herramienta de alta tecnología, puedes llamar a un taxi, anotar cosas importantes automáticamente y ver el estado de las características de tu héroe.

***Omikron: The Nomad Soul* es ideal para los fans de la aventura, que no quieren perderse una presentación asombrosa.** Y, ¡sorpresa! la banda sonora no es ni más ni menos que del Duque Blanco, ¡David Bowie!, que incluso aparece de personaje: Boz. En un momento dado del juego, entrarás en un bar y te encontrarás a la banda de Bowie actuando: en ese instante, el juego se convertirá en una especie de videoclip con música cañera, efectos de cámara, travellings y tú interactuando con todos los elementos: ¡alucinante!

INFO

¡Cambio de cuerpo!

Si te vas al otro barrio por culpa de tus enemigos, todavía queda una esperanza. Tu alma pasa al primer personaje que te hirió antes de morir. Desde ese momento, manejarás al nuevo personaje y así podrás seguir resolviendo todos los acertijos del juego.



Vaya: tu héroe se ha albergado en el cuerpo de una dama y, a partir de ahora, llevará vestidos femeninos.



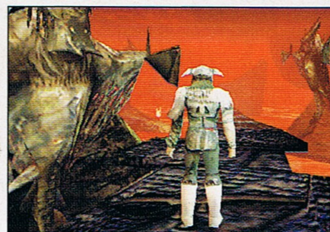
¡Socorro, un monstruo! Durante la lucha podrás disparar rayos láser con el ratón.



En el mundo de hielo, se recomienda el abrigado 'tanque' de piel de este bárbaro.



Habla mediante el menú de preguntas y respuestas del margen de la pantalla.



300 grados a la sombra: en el último nivel, te encontrarás el mundo de lava.



Estos simpáticos paisanos siempre estarán dispuestos a darte conversación y buenas pistas para el desarrollo del juego.



¡Taxi! Para las largas distancias, nada mejor que te lleven en coche aunque, si lo prefieres, también puedes ir a pie.

PC | PS | N64 | DC | E

Omikron – The Nomad Soul
Aventura de acción para avanzados

7.495 ptas. | Eidos Interactive | 1 jugador

Mín.: Pentium II 233, 32 MB RAM, Win 95, 350 MB HD. *Rec.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, tarjeta 3D.

Gráficos 8 | Sonido 10 | Jugabilida 9

Gráficos originales y estupenda atmósfera, fácil control, acertijos retadores.

Desarrollo del juego algo loco, secuencias de lucha poco estructuradas.

Buenísima presentación, un mundo muy vivo, enriquecida con puzzles complicados. 9

Texto: Elena Castellanos.

Pizza $yndicate

El secreto está en... ¡la pasta! Hazte rico montando una cadena de pizzerías y envía luego a la mafia para eliminar a tus rivales. ¡Negocios turbios!

Pizzas! ¡A todo el mundo le gusta la pizza! Junto con las hamburguesas, son la comida más popular de las grandes ciudades. ¡El negocio de la década! Ahora, con *Pizza Syndicate*, podrás montar tu propio negocio pizzero y sorprender al mundo con tus recetas. La competencia es muy dura, pero tú guardas un as en la manga: ¡la ayuda de la cosa nostra! **Contrata los servicios del sindicato del crimen y haz la puñeta a tus rivales.** Pero ojo, ¡ellos también pueden hacer lo mismo! Será mejor que contrates un par de matones para proteger tu negocio...

Pizza Syndicate se encuadra dentro de los juegos tipo *Theme Park World* (analizado en este número) o *Theme Hospital*. Pese a su estética de tebeo, no es nada fácil de dominar. Hay docenas de variables que tener en cuenta, desde el mobiliario y personal de tu local a la composición de las pizzas que vas a ofrecer en el menú, pasando por campañas de publicidad, negocios turbios o estadísticas de mercado. ¡Sólo para expertos! **La dificultad no se limita a lo complejo del juego, sino también al interfaz.** Los iconos de menú se desparraman por la pantalla sin orden ni concierto, y es difícil acordarse de dónde está todo. Aun cuando encuentras la pantalla que buscabas, luego tienes que acordarte de lo que hacía cada icono porque, aunque graciosos, no son muy descriptivos que digamos. Tendrás que pasar tediosamente el cursor por encima de cada uno de ellos para que te recuerden su función. ¡Qué mal organizado está todo!

Superando ese escollo y el de sus poco espectaculares gráficos, *Pizza Syndicate* está bastante bien, sobre todo si tenemos en cuenta su reducido precio.

PC | PS | N64 | SAT | E

Pizza Syndicate

Simulación empresarial y cocina para expertos.

2.990 pts. | Software 2000/Dinamic | 1 jugador

Mín.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 150 MB HD. *Rec.:* No especificados.

Gráficos 6 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

Diseñar pizzas. Muchas variables de gestión. Buenas voces. Barato.

Interfaz muy confusa y mal organizada. Poco espectacular.

Difícil de jugar, pero muy original y complejo, con buena relación calidad/precio. 6

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

INFO

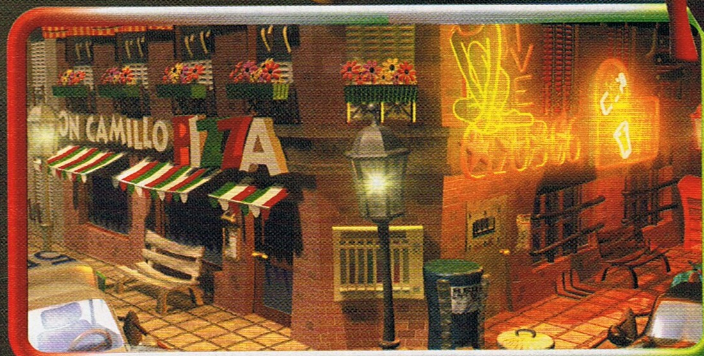


Diseñar pizzas de éxito es todo un arte. Hay que consultar los ingredientes favoritos de los habitantes de la ciudad en la que estás trabajando y elegir precios competitivos, acorde con el coste de elaboración de la pizza. Procura que los ingredientes estén distribuidos de manera uniforme; ¡la presentación lo es todo! Si hay un rival fuerte en la zona, intenta sorprender a tus clientes con recetas exóticas. ¿Pizza de... saltamontes?

El arte culinario y los bajos fondos se dan la mano en *Pizza Syndicate*.



El aspecto de las pantallas de menús recuerda a los tebeos de Mortadelo.



Éste es el oscuro mundo de Pizza Syndicate: a un lado, la pizzería de Don Camilo. Al otro, ¡un local de alterne!



Los transeúntes hambrientos buscan una pizzería de su gusto.



La deliciosa Pizza SCREENFUN: una delicada mezcla de manzana, langosta y serpiente. ¡Yum! ¡Rico, rico!

¿A quién hay que liquidar, jefe?



La decoración del local y la disposición de las mesas es importante.

SUPER SMASH BROS.



Aunque se zurren a conciencia, al final todos resultan ser muy amigos y nadie sale herido.

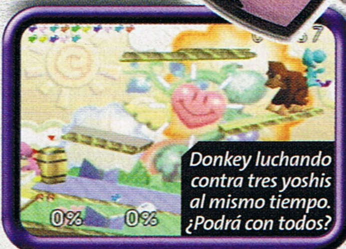


Salta corriendo a una de las plataformas más alta, la lava está subiendo y, como te alcance...



¡Qué pintas! Link de morado, Mario vestido de amarillo y fucsia, Donkey en azul marino y Pikachu con un gorro rojo. ¡Prueba a cambiarles el atuendo de los héroes de Nintendo!

¿Qué crees que harían Mario, Donkey Kong y Link si se conocieran? Aquí tienes la respuesta: "¿Me disputas la fama, cretino? Fuera del escenario: ¡yo estaba aquí antes que tú!". ¡La Nintendo 64 está más viva que nunca!



Donkey luchando contra tres yoshis al mismo tiempo. ¿Podrá con todos?



Luchar encima de una nave siempre resulta muy peligroso.



Jugando contra la máquina, pasarás por fases de bonus. ¡Demuestra tu pericia!



Jugando en casa: Link lanza a Mario por los aires en el castillo de Hyrule.

Si eres un fan de Nintendo, seguramente conoces bien a estrellas de la talla de Mario, Link, Donkey Kong, Pikachu, Samus, Fox, Yoshi, Kirby... ¿Te imaginas poder reunirlos a todos en un mismo cartucho? Pues eso es lo que han hecho en *Super Smash Bros.* Sí, como lo oyes: **Mario peleando contra Link, Donkey contra Yoshi, Kirby dándole su merecido a Pikachu...** Y no sólo están todas las superestrellas, ¡también sus armas! Donkey podrá darle una buena tunda a Link con el bate de Ness y Link a su vez cogerá la estrella de Mario para volverse invencible. En resumen: todos juntos y... ¡revueltos! **Los escenarios** son los históricos de Nintendo: el castillo de Mario, la jungla de Donkey, **la isla de Yoshi, el castillo de** Hyrule de Link, la tierra de los sueños de Kirby, y así hasta ocho fases... ¡más un escenario secreto para descubrir! Incluso las melodías de fondo son los temas clásicos de cada personaje. ¡Más Nintendo no podía ser! Si juegas contra la máquina, pasarás por pantallas de bonus y tendrás que esforzarte mucho para conseguir que aparezcan los cuatro personajes ocultos. ¡Derrótalos y podrás jugar luego con ellos! Pero el modo multijugador es el más divertido, hasta con cuatro participantes: todos contra uno, todos contra todos o en equipos de dos contra dos.

La principal regla del juego: "Expulsa del escenario a todo el que se te ponga en medio". Cuanto más daños acumules durante la refriega, más fácil será que te echen de un tortazo. Cada personaje tiene sus propios golpes especiales: Mario lanza bolas de fuego, Donkey golpea el suelo... ¡y pobre del que le pille cerca!, Yoshi usa sus lengüetazos (¡puaj!) y los ataques eléctricos de Pikachu te dejan en pleno estado de shock. Las armas están dispersas por todos los lados, y las características

CHANSEY EGG
Similar a la cápsula. Este objeto te lo da siempre Chansey, el pokémon del huevo.

BARREL
Recógelo y lanzalo rodando. Se romperá y revelará lo que hay en su interior.

CAPSULE
Es tan ligero que puedes llevarlo contigo y abrirlo cuando tus enemigos estén lejos.

CRATE
¡Atento! Suelta hasta tres objetos. ¡Lo que tú no cojas lo usarán contra ti!

POKÉBALL
Doblemente efectivo. Tras golpear al enemigo, libera a un pokémon que te ayudará.

BUMPER
Arrójaselo a un oponente para hacerle rebotar como si estuviera en un pinball.

MOTION SENSOR BOMB
Esta mina se planta allá donde la arrojes. Y si alguien la pisa... ¡KABUM!

BOB-OMB
Una bomba que, si la dejas sola, echa a andar por su cuenta y luego explota.

STAR
La famosa estrella de Mario te volverá invencible por un corto periodo de tiempo.

RED SHELL
Parecida a la concha verde, pero no para de rebotar de un lado a otro, dañando al que pille.

GREEN SHELL
Un objeto arrojable. Se desliza por el suelo hasta su objetivo, y puede recogerse luego otra vez.

HEART CONTAINER
¡Un auténtico salvavidas! Este valioso objeto borra todo el daño que tengas acumulado.

MAXIM TOMATO
Este suculento tomate te borra hasta el 100% de tu indicador de daño.

FAN
Es ligero y no hace mucho daño, pero resulta ideal para ataques rápidos.

HOME RUN BAT
El arma favorita de Nass. ¡Prueba a batear con él a las pokeballs!

HAMMER
Mario lo usaba mucho en sus tiempos mozos. ¡El que lo coge, entra en un trance aporreador!

BEAM SWORD
Link es especialmente hábil con esta espada.

STAR ROD
Puedes aporrear con ella en cuerpo a cuerpo, pero también disparar proyectiles a tus oponentes.

FIRE FLOWER
Otro de los objetos de Mario. Funciona como un lanzallamas, pero no tiene mucho alcance.

RAY GUN
Tiene mucho alcance y buena cadencia de fuego, pero se agota rápido.

PERSONAJES SECRETOS
Tendrás que ganar muchas veces a la máquina para conseguir sacar a los cuatro personajes ocultos: Jigglypuff, Luigi, Capitán Falcon y Ness.

MARIO
El personaje más equilibrado de todos: sin grandes debilidades ¡ni grandes ventajas!

DONKEY KONG
Algo lento, pero pega fuerte. Es el único que puede moverse mientras sujeta los objetos más pesados.

LINK
Link, campeón de Hyrule, interviene en la batalla con todas sus armas favoritas. ¡Es un gran espadachín!

PIKACHU
Los ataques del más famoso de los pokémon son ¡electrizantes!

FOX
El zorro más astuto y temerario de la galaxia abandona la cabina de piloto para repartir leña personalmente.

SAMUS
La heroína de Metroid hace su debut en la N64. ¡Ese traje suyo de alta tecnología está lleno de trucos!

YOSHI
Yoshi, el dinosaurio bobo, dispara huevos y lanza su pegajosa lengua. Es un personaje ideal para principiantes.

KIRBY
Kirby se traga a los enemigos para aprender sus habilidades especiales. No te fíes de su aspecto inofensivo: ¡es un oponente duro!

Texto: Elena Castellanos

de cada escenario afectan a la batalla... ¡Cuidado con los pokémon salvajes que aparecen en Saffron City!

Estamos ante el juego con más glamour de Nintendo, con estrellas que por sí solas justifican un éxito, temas musicales famosos y batallas que son la auténtica locura. Como única pega, podrían haber incluido más personajes, escenarios y opciones. ¿Tal vez en *Super Smash Brothers 2* lo remedien? ¡Ojalá!

"Yo soy el número uno. ¿Qué se habrán creído estos pazguatos?".

PC | PS | **N64** | DC | I

Super Smash Bros
Lucha multijugador para principiantes y avanzados.

9.490 ptas.	Nintendo	1-4 jug.

- Expansion Pak, Rumble Pak

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Jugabilidad** 9

(+) Todos los héroes de Nintendo juntos, modo multijugador, concepto de peleas original.
(−) Pocos escenarios y pocas opciones de configuración.

Todas los superhéroes de Nintendo reunidos en un original y frenético juego de lucha. **9**

Kirby contra Pikachu en la selva

TUROK RAGE WARS



No parece que fueran a tener mucho éxito estos chicos en un concurso de belleza, aunque para ganar este torneo no les hará falta mucha... ¡ni exterior, ni interior!

¡Vuelve Turok! En este juego-torneo, su hacha de guerra se complementa con modernas armas nucleares y de plasma.

Para acortar el tiempo de espera del *Turok 3*, los programadores de Acclaim nos han preparado un suculento aperitivo: una versión torneo de la serie de éxito *Rage Wars*, especialmente indicada para aquellos a los que les dio la impresión de que no ejercitaban lo suficiente sus pulgares de disparo en las dos primeras partes de *Turok*.

Esta vez, tu héroe no recorrerá caminos nebulosos e interminables, sino mazmorras lóbregas y laberínticas. Hasta tres jugadores, además de la propia máquina, pueden estar albergados en las cuevas al mismo tiempo, aprovechando la mínima oportunidad para mandarte, si escoges el papel de Turok, a *mejor vida*.

En el modo *trial*, puedes activar otros personajes, entre ellos un velocirraptor desarmado. En otro de los modos, tu misión es cazar a un rival, que se convierte en medio del enfrentamiento en mono indefenso, en un dinosaurio o en una gallina, y si escoges el modo *capture the flag*, tienes que conseguir una bandera instalada en un punto determinado antes de que los demás acaben contigo.

El Expansion Pak reproduce gráficos claros y de muy alta resolución, sin los molestos fallos de imagen. Sin embargo, los comentarios de los héroes se limitan a gruñidos ininteligibles, y la música se compone únicamente de un suave sonido de tambores.

Rage Wars no puede competir con los grandes del género en cuestión de gráficos o diseño de niveles, pero ofrece acción suficiente para que te metas de lleno en el juego y disfrutes como un loco. Y de cuatro en cuatro, esta acción de tiros ¡te enganchará todavía más!



Duros contrincantes: si sólo dispones de un arma ridícula como ésta, deberías ir pensando en salir por patas.



¿Juntos o revueltos? En el modo de dos jugadores puedes enfrentarte a un amigo o unir fuerzas para acabar con los malos.



En el modo de cuatro jugadores, la pantalla parece un puzzle. ¡Qué lío!

CONSEJOS

Vivir y dejar...¡morir!

- Cada arma dispone de una segunda función de empleo, que es distinta en la fuerza de percusión o en la detección del blanco. Además, necesitas más tiempo para recargar el arma.
- Para la función *sniper* del *Tek-Crossbow* o del *Plasma-Rifles,* deberías buscarte un lugar tranquilo y esperar a quien se acerque a tu blanco. En los enfrentamientos cuerpo a cuerpo, esta función resulta muy confusa.
- En todo nivel existe al menos un momento en el que aparece un extra. Que sea de invulnerabilidad, cámara lenta o regeneración, es fruto de la casualidad. Pero en todo caso merece la pena quedarse cerca del extractor de extras.
- Con el *Turret* puedes colocar un ayudante que dé la bienvenida a los enemigos que se acerquen con un un *MG-Salve* hasta que acabe destruido.



Si no te queda más munición, solamente te queda sacar el hacha (arriba a la izquierda y abajo a la derecha). ¡El auténtico y primitivo Turok ha vuelto!

PC | PS | **N64** | SAT | I

Turok: Rage Wars

Juego de acción para todos.

9.490 ptas.	Acclaim	1-4 jug.

- Compatible: Expansion Pak, Controller Pak

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

☺ Variado repertorio de armas, gráficos de alta resolución sin fallos, muchos extras.

☹ Si juegas solo es algo monótono, a pesar de la cantidad de modalidades.

Tiroteo masivo y entretenido, con ágiles gráficos y distintas modalidades de juego. 8

Texto: Elena Castellanos

ScreenFun Trucos

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

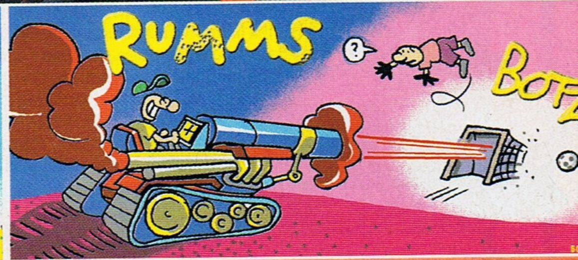












TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL Y FAX

Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes, escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cuál es el que necesitas y nosotros te mandamos la solución en el menor tiempo posible.

Y si no te apetece pararte a escribir, pues nos pegas un telefonazo y nos cuentas tu problema. ¿No consigues pasar una fase? ¿Hay un enemigo complicado? Todos los días, de 16 a 18 horas, nuestro experto en trucos te atenderá en el 91 547 68 08; y más fácil todavía:

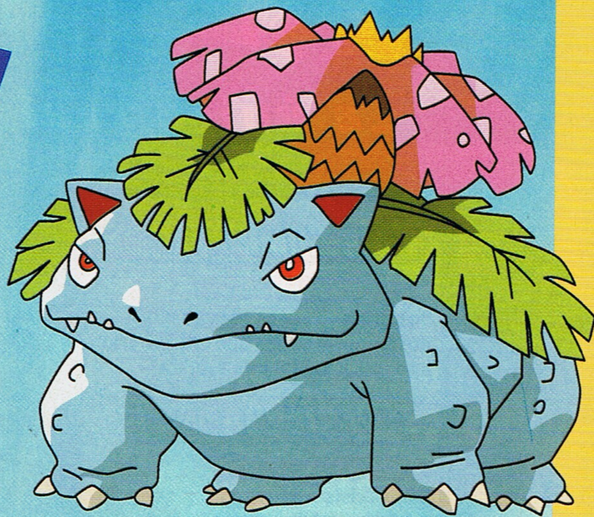
si estás jugando como un loco en tu PC, no tienes ni que levantarte: nos mandas un correo a la siguiente dirección: *screenfun@bauer.es*, y la próxima vez que abras el buzón, ya tendrás lista la solución. Y seguimos añadiendo posibilidades...

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 91 542 71 60. Más fácil ya no te lo podemos poner ¿O sí? Déjanos pensar y tal vez el próximo mes se nos ocurra algo... ¿Una botella en el mar?



Pokémon

¡Hazte con todos!



¿Eres un afortunado poseedor del juego 'Pokémon'? ¡Seguro que ya eres un entrenador experimentado! Si quieres una ayudita para perfeccionar tus estrategias, lee nuestra guía: ¡te será muy útil para llegar a convertirte en un Maestro de Pokémon!

Cómo conseguir a los tres pokémon iniciales

Al principio del juego tendrás que escoger a uno de estos tres pokémon: Bulbasaur, Squirtle o Charmander. El problema es que estos pokémon no aparecen luego en estado salvaje, así que no podrás capturarlos durante el juego. Si quieres hacer trampas (y seguro que quieres, ¡o no estarías mirando esta guía!), hay un truco muy fácil para conseguirlos, pero necesitarás colaborar con un amigo que no haya empezado todavía a jugar (es decir, que se acabe de comprar el juego). Sigue este procedimiento:

Tu amigo comienza un nuevo juego. Cuando el profesor Oak le de a escoger uno de los tres pokémon iniciales, que escoja, por ejemplo, a Bulbasaur. Luego te lo entrega mediante intercambio (dale algún pokémon del que no te importe deshacerte). Ahora tu amigo apaga la consola, la enciende y vuelve a empezar un juego nuevo. Que escoja a Squirtle y repita el procedimiento. Luego hace lo propio con Charmander. Repite hasta que tengas dos Squirtles, dos Bulbasaurs y un Charmander. Ahora tu amigo puede empezar su partida con Charmander y, tan pronto haya capturado un par de pokémon inútiles, que te los intercambie por el Bulbasaur y el Squirtle que te sobran. ¡Ahora los dos tenéis a los tres pokémon iniciales!

Consejos generales:

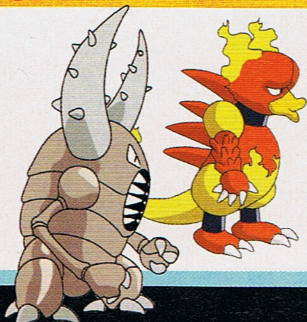
-Si encuentras la legendaria Master Ball, resérvala para capturar a Mewto, el pokémon más difícil de atrapar.
—Si encuentras un pokémon que quieres capturar, no uses pokémon muy fuertes o ataques súper efectivos contra él, o corres el peligro de desmayarlo antes de consumar la captura.
—Si capturas a un pokémon y la caja de tu PC está llena, no podrás almacenarlo. Asegúrate de seleccionar una caja con espacio suficiente antes de ir de cacería.
—Salva siempre la partida antes de los combates contra los entrenadores de los gimnasios. Son luchas difíciles, y no puedes permitirte perder la mitad de tu dinero si te derrotan.
—Es mejor tener varios pokémon bien entrenados antes que uno muy fuerte. Es importante que tu equipo tenga pokémon de varios tipos. Si sólo tienes pokémon de fuego, lo pasarás muy mal cuando luches contra pokémon de agua.
—Sobre todo al principio, no te obceques en buscar aburridos combates aleatorios para aumentar la experiencia de tu equipo, a no ser que de verdad lo necesites para derrotar a un entrenador duro de pelar. Piensa que esos pokémon que tanto entrenas pueden acabar acumulando polvo si encuentras otros mejores.
—Si tienes un pokémon débil que deseas entrenar, asígnalo como tu pokémon de salida. Luego elige cambiar de pokémon nada más empezar el combate. No te hace falta atacar para ganar experiencia, ¡basta con haber estrado presente durante la lucha!
—No temas intercambiar un pokémon porque sólo tengas un ejemplar. Con que figure como visto en tu pokédex basta para alcanzar el título de Maestro de Pokémon. ¡No hace falta que los tengas todos disponibles!
—No enseñes la habilidad de una MT a un pokémon si esa habilidad está incluida entre las que aprende con experiencia. Es mejor que se la enseñes a un pokémon que no pueda aprenderla de otro modo. Además,una habilidad aprendida con MT es menos poderosa que una aprendida mediante experiencia. ¡Consulta la lista de habilidades de esta guía para orientarte en este sentido!
—Hay una pregunta que se repite frecuentemente en las llamadas al departamento de trucos por teléfono de SCREENFUN, así que vamos a contestarla aquí:
"Acabo de derrotar a Brock. ¿Cómo utilizo la habilidad de corte?" La respuesta: ¡Primero tienes que encontrar la MO correspondiente! ¡Con la medalla no basta!



Los pétalos de los vileplumes están cargados de polen venenoso

¿Cuales son los pokémon exclusivos?

Hay dos ediciones de *Pokémon*, la roja y la azul. La frecuencia y zona de aparición de algunas razas es distinta en cada cartucho, e incluso hay algunos pokémon que sólo aparecen en estado salvaje en su edición correspondiente. Para hacerte con ellos, tendrás que adquirirlos mediante intercambio. A continuación te listamos los pokémon exclusivos de cada edición. A la mayoría los puedes ver durante los combates con los entrenadores errantes, pero los marcados con (*) ni siquiera se ven en la edición opuesta.



Exclusivos de la azul	Exclusivos de la roja
#027 Sandshrew	#023 Ekans
#028 Sandslash	#024 Arbok
#038 Ninetales	#043 Oddish
#052 Meowth	#044 Gloom
#053 Persian	#045 Vileplume
#069 Bellsprout	#056 Mankey
#070 Weepinbell	#057 Primeape
#071 Victreebel	#058 Growlithe
#126 Magmar (*)	#059 Arcanine
#127 Pinsir (*)	#123 Scyther (*)
	#125 Electabuzz (*)





La estrategia de lucha adecuada

Los combates de Pokémon siguen el principio de "piedra-papel-tijera". Un pokémon de fuego es débil contra ataques de agua, pero fuerte contra ataques de planta. Del mismo modo, los ataques de planta son muy efectivos contra pokémon de agua. Cuando vayas a pelear, debes tener en cuenta el tipo de ataques que los pokémon van a utilizar y el tipo al que pertenececen. En el listado **habilidades de pokémon** (página siguiente) tienes toda esta información. Luego consulta esta tabla para saber de antemano la efectividad de los ataques que se van a emplear.

Aunque pueda parecer lo contrario, los pokémon con enlace a dos elementos distintos (como #034 Nidoking o #031 Nidoqueen) no son necesariamente más vulnerables que los pokémon enlazados a un solo elemento. Aunque es verdad que son vulnerables dos tipos de ataques, esta vulnerabilidad es menor que la de los pokémon enlazados a un solo elemento. A no ser, por supuesto, que reciba un ataque efectivo contra ambos tipos de elementos. Por ejemplo, si un pokémon volador y de roca recibe un ataque de hielo, el daño no se atenúa por la bonificación de doble enlace.



Los 3 pokémon iniciales se contrarrestan entre sí.

Tabla de Pokecombate

Nidoking es un pokémon dual, de veneno y de tierra.

Tipo de ataque \ Pokémon	Normal	Fuego	Planta	Hielo	Agua	Eléctrico	Veneno	Tierra	Lucha	Volador	Bicho	Fantasma	Dragón	Roca	Psíquico
Normal												🔴		🟡	
Fuego		🟡	🟢	🟢	🟡						🟢		🟡	🟡	
Planta		🟡	🟡		🟢		🟡	🟢		🟡	🟡		🟡	🟢	
Hielo		🟡	🟢	🟡	🟡			🟢		🟢			🟢	🟢	
Agua		🟢	🟡		🟡	🟡		🟢					🟡	🟢	
Eléctrico			🟡		🟢	🟡		🔴		🟢			🟡		
Veneno			🟢				🟡	🟡			🟢	🟡		🟡	
Tierra		🟢	🟡			🟢	🟢			🔴	🟡			🟢	
Lucha	🟢			🟢			🟡			🟡	🟡	🔴		🟢	🟡
Volador			🟢			🟡			🟢		🟢			🟡	
Bicho		🟡	🟢						🟡	🟡		🟡			🟢
Fantasma	🔴														🟢
Dragón													🟢		
Roca		🟢		🟢				🟡	🟡	🟢	🟢				
Psíquico							🟢		🟢						🟡

🟢 = Súper efectivo 🟡 = No es muy efectivo 🔴 = No le hace nada

Maestro de la evolución: tres vías para ser más fuerte

Evolución por experiencia

Un pokémon evolucionado mediante experiencia es más poderoso que uno sin evolucionar. Ahora bien, los pokémon sin evolucionar adquieren las habilidades de ataque en niveles más tempranos. Por ejemplo, Bulbasaur adquiere Rayo solar cuando llega a nivel 48, pero Ivysaur tiene que esperar a llegar al nivel 54, mientras que Venusar no lo aprende hasta que no es de nivel 65. Si lo deseas, puedes interrupir la evolución de un pokémon pulsando Ⓑ durante su transformación. Tranquilo, el pokémon intentará evolucionar otra vez en cuanto pase de nivel.

Evolución por piedra elemental

Hay algunos pokémon que sólo evolucionan si usas ciertas piedras elementales con ellos. Aunque sus atributos son mejores, su proceso de crecimiento normal se interrumpe y dejan de aprender habilidades. Te recomendamos que sólo los evoluciones con la piedra elemental cuando lleguen al nivel ideal que te indicamos en esta tabla. El caso de Eevee es especial: aprende ataques hasta el nivel 45, pero si lo evolucionas antes no detendrás su aprendizaje: seguirá adquiriendo habilidades, aunque no las mismas que si no hubiese evolucionado. ¡La elección es tuya!

Original	Nvl. ideal	Piedra	Evoluciona a:
Jigglypuff	39	lunar	Wigglytuff
Clefairy	48	lunar	Clefable
Nidorino	50	lunar	Nidoking
Nidorina	50	lunar	Nidoqueen
Pikachu	43	trueno	Raichu
Eevee	(45)	trueno	Jolteon
Weepinbell	49	hoja	Victreebel
Gloom	52	hoja	Vileplume

Original	Nvl. ideal	Piedra	Evoluciona a:
Exeggcute	48	hoja	Exeggutor
Eevee	(45)	agua	Vaporeon
Poliwhirl	49	agua	Poliwrath
Shellder	50	agua	Cloyster
Staryu	47	agua	Starmie
Eevee	(45)	fuego	Flareon
Growlithe	50	fuego	Arcanine
Vulpix	42	fuego	Ninetales



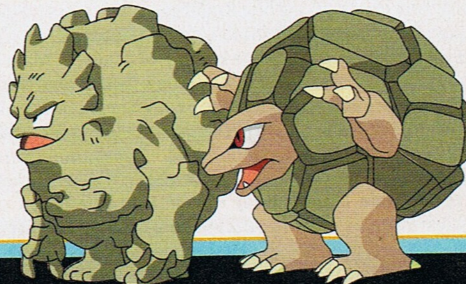
Hay una piedra lunar al noroeste de la bóveda principal del mt.moon.

Evolución por intercambio

Hay cuatro pokémon que sólo evolucionan si los adquieres mediante intercambio con otro entrenador. En este caso, el aprendizaje de habilidades no se detiene. Además, un pokémon adquirido por intercambio sube de nivel más rápidamente. ¡Intercambia mucho!

Original	Evoluciona a:
Graveler	Golem
Kadabra	Alakazam
Machoke	Machamp
Haunter	Gengar

Intercambia a Graveler con un amigo para que se convierta en Golem.



Entrenamiento Pokémon

Utiliza este listado para saber la naturaleza de los ataques que van a adquirir tus pokémon cuando los entrenes. Forma a tu equipo ideal y elige los ataques más efectivos a utilizar contra los pokémon de los jefes de los gimnasios (consulta la tabla de pokécombate). ¡Menuda paliza les vas a dar!

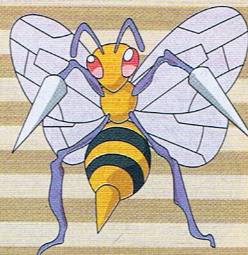
Leyenda de los ataques por colores

Normal	Agua	Lucha	Dragón
Fuego	Eléctrico	Volador	Roca
Planta	Veneno	Bicho	Psíquico
Hielo	Tierra	Fantasma	

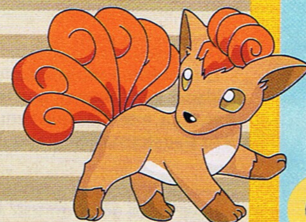
Todos los pokémon y sus técnicas de ataque



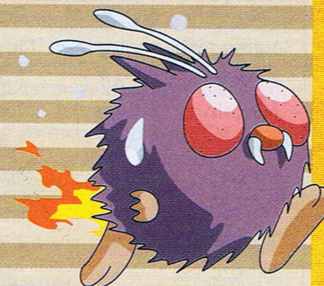
#001 **Bulbasaur** (Planta/Veneno): Placaje, Gruñido, Drenadoras, Látigo cepa, Polvo veneno, Hoja afilada, Desarrollo, Somnífero, Rayo solar.
Evoluciona en nvl 16 a #002 **Ivysaur** y en nvl 32 a #003 **Venusaur**
#004 **Charmander** (Fuego): Arañazo, Gruñido, Ascuas, Malicioso, Furia, Cuchillada, Lanzallamas, Giro fuego
Evoluciona en nvl 16 a #005 **Charmeleon** y en nvl 36 a #006 **Charizard**
#007 **Squirtle** (Agua): Placaje, Látigo, Burbuja, Pistola Agua, Mordisco, Refugio, Cabezazo, Hidrobomba.
Evoluciona en nvl 16 a #008 **Wartortle** y en nvl 36 y a #009 **Blastoise**
#010 **Caterpie** (Bicho): Placaje, Disparo Demora
Evoluciona en nvl 7 a #011 **Metapod** y en nvl 10 a #012 **Butterfree** (Bicho/Volador): Confusión, Polvo Veneno, Paralizador, Somnífero, Supersónico, Remolino, Psico-Rayo.
#013 **Weedle** (Bicho/Veneno): Picotazo Venenoso, Disparo demora.
Evoluciona en nvl7 a #014 **Kakuna** y en nvl 10 a #015 **Beedrill**: Ataque Furia, Foco Energía, Doble ataque, Furia, Pin misil, Psíquico.
#016 **Pidgey** (Normal/Volador): Tornado, Ataque Arena, Ataque rápido, Remolino, Ataque ala, Agilidad, Movimiento espejo.
Evoluciona en nvl 18 a #017 **Pidgeotto y** en nvl 36 a #018 **Pidgeot**
#019 **Rattata** (Normal): Placaje, Látigo, Ataque Rápido, Hipercolmillo, Foco Energía, Superdiente
Evoluciona en nvl 20 a #020 **Raticate**
#021 **Spearow** (Normal/Volador): Picotazo, Gruñido, Malicioso, Ataque furia, Movimiento espejo, Pico taladro, Agilidad
Evoluciona en nvl 20 a #022 **Fearow**
#023 **Ekans** (Veneno): Repetición, Malicioso, Picotazo venenoso, Mordisco, Deslumbrar, Chirrido, Ácido
Evoluciona en nvl 22 a #024 **Arbok**



#025 **Pikachu** (Eléctrico): Impacto trueno, Gruñido, Onda trueno, Ataque Rápido, Rapidez, Agilidad, Trueno
Evoluciona mediante Piedra trueno a #026 **Raichu**
#027 **Sandshrew** (Tierra): Arañazo, Ataque arena, Cuchillada, Picotazo venenoso, Rapidez, Golpes furia
Evoluciona en nvl 22 a #028 **Sandslash**
#029 **Nidoran (F)** (Veneno): Gruñido, Placaje, Arañazo, Picotazo venenoso, Látigo, Mordisco, Golpes furia, Doble patada
Evoluciona en nvl 16 a #030 **Nidorina**, y mediante Piedra lunar a #031 **Nidoqueen** (Veneno/Tierra): Golpe cuerpo (pero sólo si adquiere nivel 23 de experiencia)
#032 **Nidoran (M)** (Veneno): Malicioso, Placaje, Ataque cuerno, Picotazo Venenoso, Foco energía, Ataque furia, Perforador, Doble patada
Evoluciona en nvl 16 a #033 mediante Piedra lunar a #034 **Nidoking** (Veneno/Tierra): Golpe (pero sólo si adquiere el nivel 23 de experiencia)
#035 **Clefairy** (Normal): Destructor, Gruñido, Canto, Doble bofetón, Reducción, Metrónomo, Rizo defensa, Pantalla luz
Evoluciona en mediante Piedra lunar a #036 **Clefable**
#037 **Vulpix** (Fuego): Ascuas, Látigo, Ataque rápido, Rugido, Rayo confuso, Lanzallamas, Giro fuego.
Evoluciona mediante Piedra fuego a #038 **Ninetales**



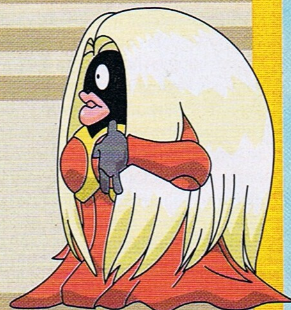
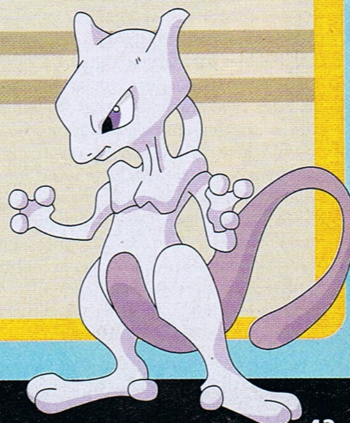
#039 **Jigglypuff** (Normal): Canto, Destructor, Anulación, Rizo defensa, Doble bofetón, Descanso, Golpe cuerpo, Doble filo
Evoluciona mediante Piedra lunar a #040 **Wigglytuff**
#041 **Zubat** (Veneno/Volador): Chupa vidas, Supersónico, Mordisco, Rayo confuso, Ataque ala, Niebla
Evoluciona en nvl 22 a #042 **Gorbat**
#043 **Oddish** (Planta/Veneno): Absorber, Polvo venenoso, Paralizador, Somnífero, Ácido, Danza Pétalo, Rayo Solar
Evoluciona en nvl 21 a #044 **Gloom** y mediante Piedra hoja a #045 **Vileplume**
#046 **Paras** (Bicho/Planta): Arañazo, Paralizador, Chupa vida, Espora, Cuchillada, Desarrollo.
Evoluciona en nvl 24 a #047 **Parasect**
#048 **Venonat** (Bicho/Veneno): Placaje, Anulación, Polvo venenoso, Chupavidas, Paralizador, Psicorrayo, Somnífero, Psíquico
Evoluciona en nvl 31 a #049 **Venomoth**
#050 **Diglett** (Tierra): Arañazo, Gruñido, Excavar, Ataque arena, Cuchillada, Terremoto
Evoluciona en nvl 26 a #051 **Dugtrio**
#052 **Meowth** (Normal): Arañazo, Gruñido, Mordisco, Dia de pago, Chirrido, Golpes furia, Cuchillada
Evoluciona en nvl 28 a #053 **Persian**



#054 **Psyduck** (Agua) :Arañazo, Látigo, Anulación, Confusión, Golpes furia, Hidrobomba
Evoluciona en nvl 33 a #055 **Golduck**
#056 **Mankey** (Lucha): Arañazo, Malicioso, Golpe karate, Ataque furia, Foco energía, Movimiento sísmico, Golpe
Evoluciona en nvl 28 a #057 **Primeape**
#058 **Growlithe** (Fuego): Mordisco, Rugido, Ascuas, Malicioso, Derribo, Agilidad, Lanzallamas
Evoluciona mediante Piedra fuego a #059 **Arcanine**
#060 **Poliwag** (Agua): Burbuja, Hipnosis, Pistola agua, Doble bofetón, Golpe cuerpo, Amnesia, Hidrobomba
Evoluciona en nvl 25 a #061 **Poliwhirl** y mediante Piedra agua a #062 **Poliwrath** (Agua/Lucha)
#063 **Abra** (Psíquico): Teletransporte.
Evoluciona en nvl 26 a #064 **Kadabra**: Teletransporte, Confusión, Anulación, Psicorrayo, Recuperación, Psíquico, Reflejo y luego mediante intercambio.a #065 **Alakazam**
#066 **Machop** (Lucha): Golpe karate, Patada baja, Malicioso, Foco energía, Movimiento sísmico, Sumisión
Evoluciona en nvl 28 a #067 **Machoke** y luego mediante intercambio a #068 **Machamp**
#069 **Bellsprout** (Planta/Veneno): Látigo cepa, Desarrollo, Repetición, Polvo venenoso, Somnífero, Paralizador, Ácido, Hoja afilada, Portazo.
Evoluciona en nvl 21 a #070 **Weepinbell** y luego mediante Piedra hoja a #071 **Victreebel**
#072 **Tentacool** (Agua/Veneno): Ácido, Supersónico, Repetición, Picotazo venenoso, Pistola agua, Restricción, Barrera, Chirrido, Hidrobomba
Evoluciona en nvl 30 a #073 **Tentacruel**
#074 **Geodude** (Roca/Tierra): Placaje, Rizo defensa, Lanza rocas, Autodestrucción, Fortaleza, Terremoto, Explosión
Evoluciona en nvl 25 a #075 **Graveler** y luego mediante intercambio a #076 **Golem**

#077 **Pontya** (Fuego): Ascuas, Látigo, Pisotón, Gruñido, Giro fuego, Derribo, Agilidad.
Evoluciona en nvl 40 a #078 **Rapidash**
#079 **Slowpoke** (Agua/Psíquico): Confusión, Anulación, Golpe cabeza, Gruñido, Pistola agua, Amnesia, Psíquico
Evoluciona en nvl 37 a #080 **Slowbro**
#081 **Magnemite** (Eléctrico): Placaje, Bomba sónica, Impacto trueno, Supersónico, Onda trueno, Rapidez, Chirrido
Evoluciona en nvl 30 a #082 **Magneton**
#083 **Farfetch'd** (Normal/Volador)
#084 **Doduo** (Normal/Volador): Picotazo, Gruñido, Ataque furia, Pico taladro, Furia, Triataque, Agilidad
Evoluciona en nvl 31 a #085 **Dodrio**
#086 **Seel** (Agua): Golpe cabeza, Gruñido, Rayo aurora, Descanso, Derribo, Rayo hielo
Evoluciona en nvl 34 a #087 **Dewgong** (Agua/Hielo)
#088 **Grimer** (Veneno): Destructor, Anulación, Gas venenoso, Reducción, Residuos, Fortaleza, Chirrido, Armadura ácida
Evoluciona en nvl 38 a #089 **Muk**
#090 **Shellder** (Agua): Placaje, Refugio, Supersónico, Tenaza, Rayo aurora, Malicioso, Rayo hielo
Evoluciona mediante Piedra agua a #091 **Cloyster** (Agua/Hielo): Clavo cañón (pero sólo si adquiere el nvl 50)
#092 **Gastly** (Fantasma/Veneno): Lengüetazo, Rayo confuso, Tinieblas, Hipnosis, Come sueños
Evoluciona en nvl 25 a #093 **Haunter y** luego mediante intercambio a #094 **Gengar**
#095 **Onix** (Roca/Tierra): Placaje, Chirrido, Atadura, Lanza roca, Furia, Portazo, Fortaleza
#096 **Drowzee** (Psíquico): Destructor, Hipnosis, Anulación, Confusión, Golpe Cabeza, Gas venenoso, Psíquico, Meditación.
Evoluciona en nvl 26 a #097 **Hypno**
#098 **Krabby** (Agua): Burbuja, Malicioso, Agarre, Guillotina, Pisotón, Martillazo, Fortaleza
Evoluciona en nvl 28 a #099 **Kingler**
#100 **Voltorb** (Eléctrico): Placaje, Chirrido, Bomba Sónica, Autodestrucción, Pantalla Luz, Rapidez, Explosión
Evoluciona en nvl 30 a #101 **Electrode**
#102 **Eggsecute** (Planta/Psíquico): Presa, Hipnosis, Reflejo, Drenadoras, Paralizador, Polvo venenoso, Rayo solar, Somnífero
Evoluciona en mediante Piedra hoja a #103 **Eggsecutor**: Pisotón (pero sólo si adquiere el nvl 28)
#104 **Cubone** (Tierra): Hueso palo, Gruñido, Malicioso, Foco energía, Golpe, Huesomerang, Furia
Evoluciona en nvl 28 a #105 **Marowak**
#106 **Hitmonlee** (Lucha): Doble patada, Meditación, Patada giro, Patada salto, Foco energía, Patada salto alta, Megapatada.
#107 **Hitmonchan** (Lucha): Puño cometa, Agilidad, Puño fuego, Puño hielo, Puño trueno, Megapuño, Contador
#108 **Likitung** (Normal): Repetición, Supersónico, Pisotón, anulación, Rizo defensa, Portazo, Chirrido
#109 **Koffing** (Veneno): Placaje, Polución, Residuos, Pantalla humo, autodestrucción, Niebla, Explosión.
Evoluciona en en nvl 35 a #110 **Weezing**
#111 **Rhyhorn** (Tierra/Roca): Cornada, Pisotón, Látigo, Ataque furia, Perforador, Malicioso, Derribo
Evoluciona en nvl 42 a #112 **Rhydon**
#113 **Chansey** (Normal): Destructor, Doble bofetón, Canto, Gruñido, Reducción, Rizo defensa, Pantalla luz, Doble filo
#114 **Tangela** (Planta): Restricción, Atadura, Absorber, Polvo venenoso, Paralizador, Somnífero, Portazo, Desarrollo
#115 **Kangaskhan** (Normal): Puño cometa, Furia, Mordisco, Látigo, Megapuño, Malicioso, Puño mareo
#116 **Horsea** (Agua): Burbuja, Pantalla humo, Malicioso, Pistola agua, Agilidad, Hidrobomba
Evoluciona en nvl 32 a #117 **Seadra**
#118 **Goldeen** (Agua): Picotazo, Látigo, Supersónico, Cornada, Ataque furia, Cascada, Perforador, Agilidad
Evoluciona en nvl 33 a #119 **Seaking** (Agua)
#120 **Staryu** (Agua): Placaje, Pistola agua, Fortaleza, Recuperación, Rapidez, Reducción, Pantalla luz, Hidrobomba
Evoluciona mediante Piedra agua a #121 **Starmie** (Agua/Psíquico)
#122 **Mr. Mime** (Psíquico): Confusión, Barrera, Pantalla luz, Doble bofetón, Meditación, Substituto.
#123 **Scyther** (Bicho/Volador): Ataque rápido, Malicioso, Foco energía, Doble equipo, Cuchillada, Danza espada, Agilidad
#124 **Jynx** (Psíquico/Hielo): Destructor, Beso amoroso, Canto, Doble bofetón, Puño hielo, Meditación, Ventisca
#125 **Electabuzz** (Eléctrico): Ataque rápido, Malicioso, Impacto trueno, Chirrido, Puño trueno, Pantalla luz, Trueno
#126 **Magmar** (Fuego): Ascuas, Malicioso, Rayo confuso, Puño fuego, Pantalla humo, Polución, Lanzallamas
#127 **Pinsir** (Bicho): Agarre, Movimiento sísmico, Guillotina, Foco energía, Fortaleza, Cuchillada, Danza espada
#128 **Tauros** (Normal): Placaje, Pisotón, Látigo, Malicioso, Furia, Derribo
#129 **Magikarp** (Agua): Salpicadura, Placaje
Evoluciona en nvl 20 a #130 **Gyarados** (Agua/Volador): Mordisco, Furia dragón, Malicioso, Hidrobomba, Hiperrayo
#131 **Lapras** (Agua/Hielo): Pistola agua, Gruñido, Canto, Neblina, Golpe cuerpo, Rayo confuso, Rayo hielo, Hidrobomba
#132 **Ditto** (Normal): Transformación
#133 **Eevee** (Normal) Placaje, Ataque arena, Ataque rápido, Látigo, Mordisco, Derribo
Evoluciona con piedra agua a #134 **Vaporeon** (Agua): Ataque rápido, Pistola agua, Látigo, Mordisco, Armadura ácida, Niebla, Neblina, Hidrobomba,
o bien con Piedra trueno a #135 **Jolteon** (Eléctrico): Ataque rápido, Impacto trueno, Látigo, Onda trueno, Doble patada, Agilidad, Pin misil, Trueno,
o bien con Piedra fuego a #136 **Flareon** (Fuego): Ataque rápido, Ascuas, Látigo, Mordisco, Malicioso, Giro fuego, Furia, Lanzallamas
#137 **Porygon** (Normal): Placaja, Afilar, Conversión, Psicorrayo, Fortaleza, Agilidad, Triataque.
#138 **Omanyte** (Agua/Roca): Pistola agua, Refugio, Cornada, Malicioso, Clavo cañón, Hidrobomba
Evoluciona en nvl 40 a #139 **Omaster**
#140 **Kabuto** (Agua/Roca): Arañazo, Fortaleza, Absorber, Cuchillada, Malicioso, Hidrobomba.
Evoluciona en nvl 40 a #141 **Kabutops**
#142 **Areodactyl** (Roca/Volador): Ataque ala, Agilidad, Supersónico, Mordisco, Derribo, Hiperrayo
#143 **Snorlax** (Normal): Golpe cabeza, Amnesia, Descanso, Golpe cuerpo, Fortaleza, Doble filo, Hiperrayo
#144 **Articuno** (Hielo/Volador): Picotazo, Rayo hielo, Ventisca, Agilidad, Neblina
#145 **Zapdos** (Eléctrico/Volador) : Pico taladro, Impacto trueno, , Trueno, Agilidad, Pantalla luz
#146 **Moltres** (Fuego/Volador): Picotazo, Giro fuego, Malicioso, Agilidad, Ataque aéreo.
#147 **Dratini** (Dragón): Repetición, Malicioso, Onda trueno, Agilidad, Portazo, Furia dragón, Hiperrayo
#148 **Dragonair** (Dragón): Repetición, Malicioso, Onda trueno, Agilidad, Portazo, Furia dragón, Hiperrayo
#149 **Dragonite** (Dragón/Volador): Repetición, Malicioso, Onda trueno, Agilidad, Portazo, Furia dragón, Hiperrayo
#150 **Mewtwo** (Psíquico): Confusión, Anulación, Rapidez, Barrera, Psíquico, Recuperación, Neblina, Amnesia



DINO CRISIS Cap 1



Para llevar a cabo esta misión de rescate llena de acción, tendrás que usar la cabeza y la artillería por igual. Para que no acabes siendo la cena de un raptor, te indicamos cuál es el mejor camino y te revelamos todos los acertijos.

Regina puede herir al T-Rex si le dispara en la boca. ¿Pero de verdad quieres mirar cara a cara a este bicho? ¡Mejor correr!



Consejos generales

Dispara y corre: el juego recuerda todo el daño infligido a los dinosaurios aun cuando salgas de la habitación. Puedes disparar, salir cuando se acerque el bicho y luego volver a entrar para seguir disparando. Cada vez que entras en una habitación, la ubicación de los dinosaurios cambia al azar, así que no hay que temer que te esté esperando junto a la puerta.

Dardos tranquilizantes: si has dormido a un dinosaurio, puedes dispararle con munición real para matarlo. Utiliza la pistola con balas S&W para esto. Pero ojo, que un dinosaurio dormido despierta antes si le disparas, y sufre menos daño por tus balas que si estuviera despierto.

A quemarropa: la escopeta hace más daño si disparas a quemarropa, y además tumba a los raptors. Si después de derribar a uno te acercas y disparas otra vez a quemarropa (antes de que se levante), lo volverás a tumbar. Repite esto hasta matarlo. Calcula la distancia correcta para disparar a quemarropa mirando la sombra del dino, en la base. Acércate desde un lado, o usa dardos tranquilizantes antes de aproximarte.

Luchando con la cámara: si no ves a un dinosaurio porque está fuera de la pantalla, aprieta el botón de preparar arma: Regina apuntará automáticamente al bicho, aunque tú no lo veas. Si un dino cae al suelo fuera de la pantalla y no puedes ver si tiene una mancha de sangre bajo su cuerpo (señal de que no volverá a levantarse), observa hacia dónde mira Regina. Si mientras se desplaza sigue mirando en dirección al bicho, es señal de que va a levantarse.

Objetos aleatorios: hay algunas cajas que cambian de lugar con cada partida, pero no son imprescindibles para acabar el juego.

Mover muebles: puedes empujar algunas estanterías, cajas grandes y mesas de escritorio para conseguir extras ocultos. Truco: si una habitación tiene mobiliario empujable, es una zona segura. Nunca verás un dinosaurio aquí.

Sucesos peligrosos: si durante un ataque enemigo aparece la palabra *Danger* (peligro) en el margen de abajo de la pantalla, tienes que realizar movimientos circulares con tu controlador y pulsar repetidamente algún botón.

Barreras de energía: actívalas para disparar desde el otro lado a los dinosaurios.

El primer encuentro

Lo primero que has de hacer es coger la llave del generador auxiliar del almacén de material **(sala A)** en la planta 1F. De vuelta al exterior y ante la puerta al patio trasero, Rick te llama vía radio. Después, Gail se hace con las llaves y sale. Síguele y entra en la habitación del generador auxiliar 1F **(sala B).** Allí tienes que seleccionar las baterías según los colores y encender el generador (mira la **caja de acertijos nº 1**, en la siguiente página).

En tu camino de vuelta, tendrás tu primer encuentro con el mundo jurásico. Puedes usar tu pistola o, más recomendable, correr como una condenada de vuelta hacia el edificio principal. Rick se pone en contacto contigo y te ordena a dirigirte a la sala de control 1F **(sala C).** Procede hasta allí utilizando el conducto de ventilación (mirar mapa).

Tu búsqueda de supervivientes te lleva al despacho **(sala D).** Allí no sólo encontrarás la escopeta, el Input Disk H y la Panel Key 2 **(LEO)**, sino también una caja fuerte, que puedes abrir ya si metes el código de apertura (te lo damos más abajo). Dentro está la llave de entrada.

Luego, sal por la puerta norte. En el pasillo acecha un raptor. Usa el truco de la barrera de energía (apaga, cruza, enciende, ¡dispara desde el otro lado!) para librarte de él. Después, puedes ir tranquilamente a las taquillas **(sala E).** Coge el DDK Codedisk H. También puedes encontrar aquí la combinación de la caja fuerte: 0426. Ve allí para coger la llave de entrada, si no lo has hecho ya.

Dirígete a la entrada principal **(sala F)** y sube las escaleras hasta la 2ª planta.

Caja acertijos 1



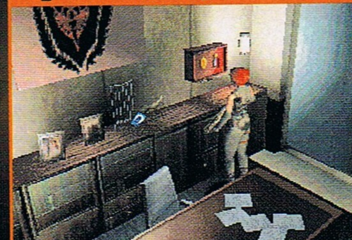
Para poder activar el generador de la habitación del generador auxiliar 1F **(sala B)**, hay que poner las baterías en el mismo orden de los colores de las palancas. Pulsa el botón derecho, luego el del medio y luego otra vez en el derecho. Pulsa luego el interruptor que está junto a las palancas.

Caja acertijos 2



Tienes que abrir el cerrojo H-DDK con el Codedisk H y el DDK CodeDisk H (necesitas ambos). También hay que introducir el password HEAD.

Caja de acertijos 3

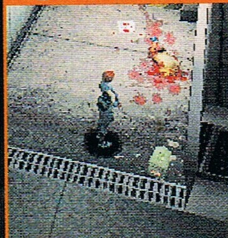


Abre el cajón secreto del despacho 2F **(sala J)** con la llave de identificación. Tienes que introducir la Panel Key 1 a la izquierda y la Panel Key 2 a la derecha. Las dos juntas se leen LEO/SOL. Si les das la vuelta 180°, ¿qué lees? ¡Pues el número que tienes que introducir a continuación! Por si todo esto te parece demasiado complicado, aquí tienes la solución: 705037.



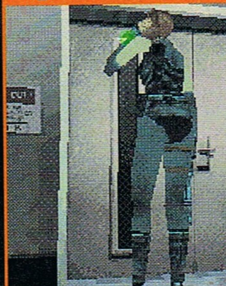
2ª planta (2F)

Caja acertijos 4



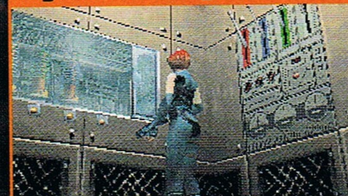
Encontrarás el nombre y el número de registro en una hoja, que no está demasiado lejos del *fiambre*. De esta forma, descubrirás que se trataba de Mark Doyle, con el número de registro 57036.

Caja acertijos 5



Abre el cerrojo N-DDK con el Codedisk N y el DDK CodeDisk N. Introduce el password NEWCOMER. ¡Buff, esta gente sí que se toma en serio la seguridad!

Caja de acertijos 6



Para activar el generador de la habitación del generador auxiliar **(sala I)** en la 1ª planta, hay que colocar la batería roja en su lugar. Después tienes que colocarlas en el mismo orden de colores que las palancas, esto es: **roja, azul, verde, gris** (pulsa el botón derecho, el del centro y después el izquierdo. Luego otra vez el derecho y el del centro, y finalmente, el derecho.) Activa luego el interruptor junto a las palancas.

La búsqueda de supervivientes

Vas a encontrarte con un par de raptors en esta zona. Lo mejor es dormirlos con dardos anestésicos. Si eres rápido, habrás acabado antes de que se despierten y no tendrás que malgastar munición con ellos. En la sala de **comunicaciones (sala G)** hay un memo que te explica cómo abrir los cerrojos DDK, así como el código al armario de armas (8159), que se encuentra en el bar **(sala H).** Ve allí (prepara otra vez los dardos anestésicos) para obtener una **mejora para tu pistola,** que te permitirá disparar los cartuchos S&W. Son casi igual de efectivos que la escopeta a la hora de tumbar a los raptors con el truco del disparo a quemarropa.

Vuelve a la galería principal (donde, si has seguido nuestro consejo y no has perdido el tiempo, debería haber un raptor dormido): hay una puerta con una cerradura H-DDK (mira la **caja de acertijos 2).** Una vez introducido el código correcto, llegarás al despacho **(sala J),** donde encontrarás la **Panel Key 1** y el **Codedisk N.** Con las dos Panel Keys puedes abrir una caja de madera pequeña. También hace falta un código, que puedes deducir examinando los símbolos de las llaves de identificación: LEO/SOL (mira **caja de acertijos 3**). Si la introducción es correcta, conseguirás la **Key Card L. Sal de la habitación... ¡si puedes!**

Baja a la planta 1 **(sala F)** y abre la puerta del norte mediante la llave de entrada. Al otro lado **(sala K)** encontrarás el **DDK CodeDisk N** junto a un cadáver. Además, puedes encontrar una nota donde se lee el nombre de registro del difunto (ver **caja de acertijos 4**).

Como ya tienes el Codedisk N y el DDK Codedisk N, puedes abrir la puerta sur de la entrada principal **(sala F),** situada detrás de las escaleras, ¡siempre y cuando adivines el código correcto! (ver **caja de acertijos 5).** Rick te comunica que ha visto por el monitor de guardia a un superviviente en el aula **(sala L).** De camino allí, dos raptors te tienden una emboscada. Nada más verlos, retrocede para buscar cobijo tras la barrera de energía y tirotearlos sin peligro. Puedes ganar algo de tiempo pulsando rápidamente en el interruptor de la pared, el cual libera un chorro de vapor que confunde a las bestias durante uno o dos valiosos segundos; ¡aprovéchalos bien!

En el aula encontrarás una segunda llave del generador auxiliar y tu primer *Suceso peligroso.* ¡A ver qué tal lo haces! Esta vez te hemos avisado para que te prepares, pero los próximos serán una sorpresa.

Con la llave del generador auxiliar se puede abrir la puerta de rejas del patio trasero de la instalación **(sala M).** Baja a través del hueco del suelo hacia la sala del generador auxiliar **(sala I)** en la planta B1 (ver mapa de la página siguiente). Es muy parecido al primer generador que encontraste, pero le falta una batería (la roja). Sácala del cargador y colócala en su sitio (ponte frente a la ventana y selecciónala desde tu inventario). Ahora, tienes que colocarlas en el orden correcto antes de activar el generador (ver **caja de acertijos 6).** Después vuelve hacia atrás y dirígete a la planta 1F en la sala de control **(sala C),** donde tendrás que tomar una decisión determinante: ¿deberías hacer caso a la sugerencia de Gail o a la de Rick?



Si sigues a Gail, la acción está asegurada, mientras que con Rick tendrás que usar la cabeza.

Una difícil decisión

Gail's Way: Buscar pistas y salvar al Dr. Kirk...

Si sigues a Gail, irás a la planta B1, a la enfermería **(sala N)**. Te recomendamos que no malgastes munición en los pequeños dinosaurios saltimbanquis que encontrarás por el camino. Son prácticamente inofensivos, así que no merece la pena. En la enfermería encontrarás la tarjeta ID de Tom y dos cajitas, que sólo podrás abrir con ayuda de una pequeña llave (que no tienes aún). Eventualmente, te verás separada de Gail...

Para alcanzarle tienes que conseguir utilizar el ascensor de la planta 1F **(sala P)**, pero no va a ser tan fácil. La tarjeta ID de la enfermería no tiene un nivel de autorización suficiente como para usar el ascensor, pero sí para acceder a la sala de estrategia **(sala Q)**, en la planta 1F. Ve allí y coge el DDK CodeDisk E y el escáner de huellas digitales. Con este ingenio puedes copiar las huellas de los cadáveres y superar el sistema de seguridad. ¿Eres capaz de imaginar por ti mismo cómo hacerlo? El objetivo es conseguir que tu tarjeta ID tenga suficiente nivel de autorización como para usar el ascensor (ver **caja de acertijos 7**).

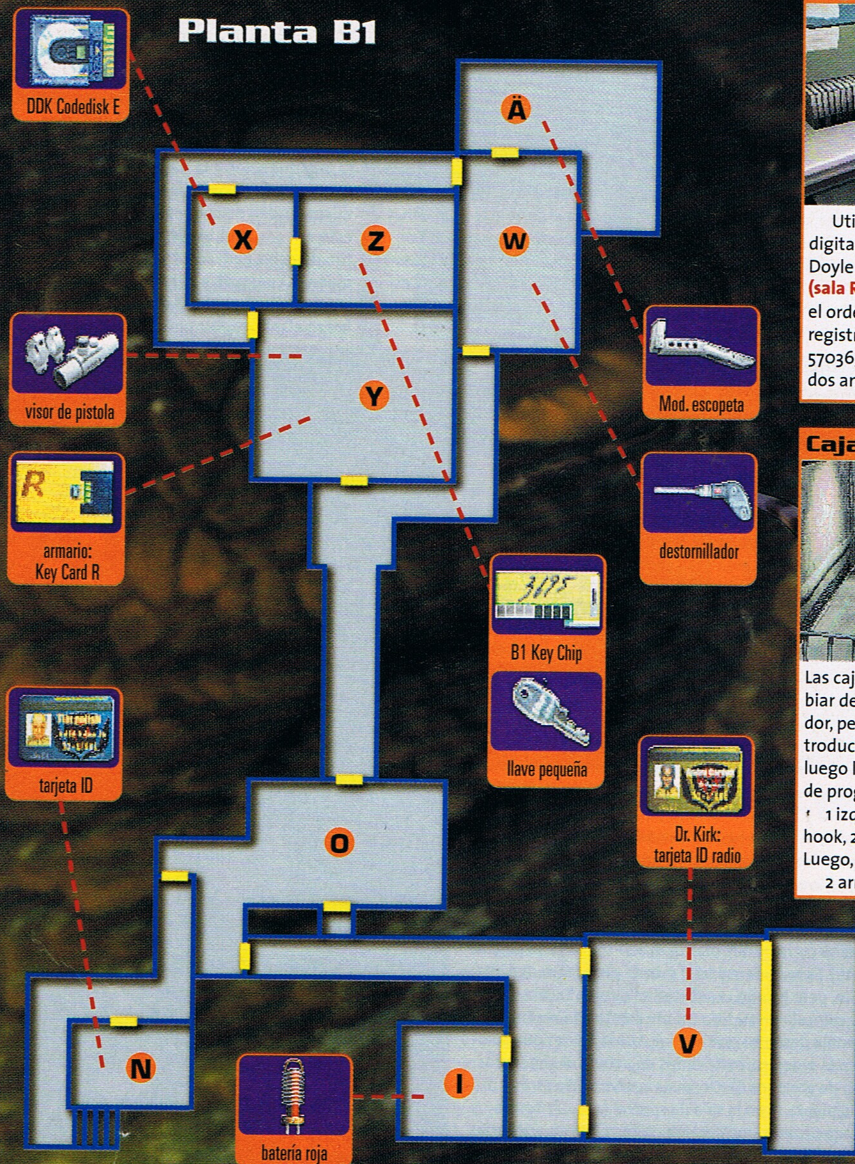
Pero con eso no basta. Ve a la zona exterior. Duerme con dardos a los raptors que encuentres y huye de los pteranodons voladores. ¡No gastes munición innecesaria aquí! Cuando llegues a la **sala S**, coge el DDK CodeDisk L de Tom y busca el Disk L en la habitación.

Cuando vuelvas, verás que el camino ha quedado cortado. El objetivo es usar la plataforma elevadora, y para ello necesitas restablecer el suministro de energía. Vete al alimentador de la plataforma elevadora **(sala T)** y conecta los agujeros con las tuberías mediante los interruptores (ver **caja de acertijos 8**). Recoge aquí la B1 Crane Card y pulsa el interruptor que activa la plataforma elevadora **(sala U)**. Luego, en la sala de carga y descarga **(Sala V)** de la planta B1, aparta las cajas con la B1 Crane Card (ver **caja de acertijos 9**). Ahora, el camino está libre para salir pitando de aquí al ascensor (en la **sala P)**, y desde allí, a la planta B1.

Rick's Way: Salvar a los camaradas...

Rick te está esperando en el patio trasero, que ahora está marcado en rojo en tu plano general. Desde allí te diriges a la zona exterior. Duerme a los raptors y huye de los pteranodons, tal y como te recomendamos en *Gail's Way*. Encontrarás al agente Tom **(sala S)**, que te dará un DDK CodeDisk L. Coge el Input Disk L que hay en la habitación. Al intentar volver por donde has venido, descubrirás que el camino se te corta. Para volver, hay que restablecer el suministro de energía de la plataforma elevadora **(sala U)**. Vete al alimentador de la susodicha plataforma **(sala T)** y coloca las tuberías en el orden correcto, lo cual hará que la plataforma vuelva a ser operativa (ver **caja de acertijos 8**). No olvides recoger la B1 Crane Card. Úsala en la sala de carga y descarga **(sala V)** en la planta B1 para apartar las cajas con la grúa (mirar **caja de acertijos 9**).

La siguiente parada es la enfermería **(sala N)**, donde Tom y tú encontraréis su tarjeta ID, así como dos cajitas que sólo se pueden abrir con una pequeña llave (aún no la tienes). Gracias a la tarjeta ID, puedes entrar en la sala de estrategia **(sala Q)** en la planta 1F, donde encontrarás el DDK CodeDisk E y un escáner de huellas digitales. Con este ingenio puedes copiar las huellas de los cadáveres y superar el sistema de seguridad. ¿Eres capaz de imaginar por ti mismo cómo hacerlo? El objetivo es hacer que tu tarjeta ID tenga suficiente nivel de autorización como para usar el ascensor (mirar **caja de acertijos 7**). Una vez lo hayas conseguido, ya puedes ir al ascensor (en la **sala P)**, y de allí, a la planta B1.



Caja acertijos 7



Utiliza el escáner de huellas digitales con el cuerpo de Mark Doyle **(sala K)** y ve al despacho **(sala R)**. Introduce la tarjeta ID en el ordenador, teclea el número de registro de Mark Doyle, que es el 57036, y transfiere los datos leídos antes con el escáner.

Caja acertijos 8



Para activar el generador en el alimentador del ascensor, hay que colocar las tuberías en el orden correcto. Colócate, por lo tanto, de forma que puedas ver todas las terminales y tengas el generador a tus espaldas. Empieza después abajo, a la izquierda, y pasa delante de las mesas en el sentido de las agujas del reloj. Pulsa los siguientes botones en este orden: rojo, verde, azul, rojo, verde, azul.

Caja acertijos 9



Las cajas **(sala V)** se pueden cambiar de sitio desde este ordenador, pero primero tendrás que introducir la B1 Crane Card. Escoge luego los siguientes comandos de programa:

1 izquierda, 2 arriba, 1 abajo, hook, 2 derecha, release – start.
Luego, introduce:
2 arriba, hook.



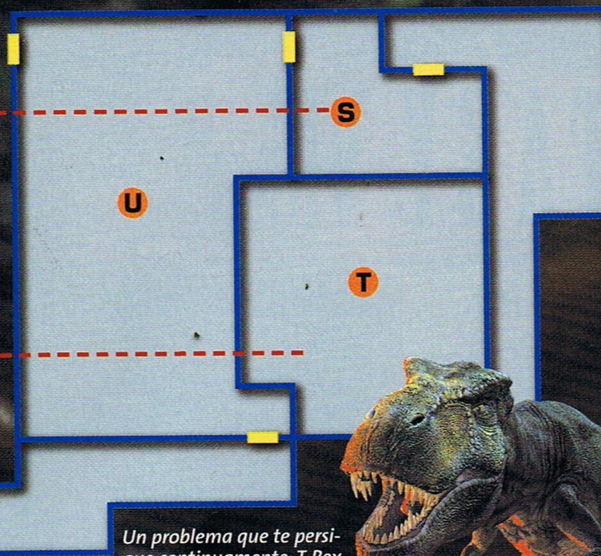
Muchos ataques del raptor se preceden de una breve pausa, de forma que te resultará fácil esquivarle.

Exterior









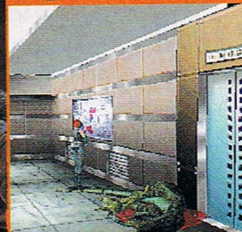
Un problema que te persigue continuamente: T-Rex.

Leyenda

- HABITACIONES
- ACERTIJOS
- OBJETOS PARA RECOGER

Para ayudarte a navegar rápidamente por esta guía, hemos utilizado diferentes colores en el texto, así sabrás lo que tienes que hacer en cada momento.

Caja acertijo 10



Abre el cerrojo L-DDK de la galería B1 **(sala O)** con el Codedisk L y el DDK CodeDisk L. Luego hay que introducir el password LABORATORY. Pero no te olvides de echar un vistazo al plano de esta sala (mira la imagen).

El laboratorio secreto

En la galería B1 **(sala O)** en la planta B1 tienes que abrir la puerta que está enfrente del ascensor. La puerta está cerrada con el cerrojo L-DDK (ver **caja de acertijos 10**). En la sala de conferencias e investigación **(sala X)** se encuentra el DDK Codedisk E. En el monitor leerás el código (7248), que deberás introducir en el PC de la sala de ordenadores **(sala W)**. Entra ahora en la sala de experimentos de gas que queda abierta **(sala Z)**, y rescata al científico del gaseado. La clave está en introducir gases que neutralicen el efecto venenoso (ver **caja de acertijos 12**). Del científico obtendrás el B1 Key Chip, en el que se puede leer un número (3695), así como una pequeña llave. Con ella puedes abrir una de las dos pequeñas cajas que cogiste en la enfermería, ¡pero sólo una!

Dirígete a la biblioteca **(sala Y)** y busca el visor de pistola (te será más fácil apuntar con él). Introduce la B1 Key Chip en la terminal de la pared. Después, mete el código que hay escrito en la tarjeta (3695) y resuelve el puzzle (ver **caja de acertijos 13**). Si tienes éxito en este procedimiento, podrás usar el B1 Key Chip para abrir un cajón que contiene la Key Card R.

En la sala de ordenadores **(sala W)** introduce las Key Cards L y R al mismo tiempo en el monitor. Tendrás que pedir ayuda a Gail para hacerlo. Luego tendrás que abrir uno de esos cerrojos DDK; en este caso, el E-DDK (ver **caja de acertijos 14**).

Dentro **(sala A)** hay un teclado donde puedes introducir una secuencia pulsando las teclas en el orden correcto: segunda (Beta), tercera (Gamma), primera (Alpha). Antes de irte, coge la mejora para la escopeta. Con ella podrás incrementar el número de disparos disponibles antes detener que recargar, y también aumenta la velocidad de tiro (lo cual es más interesante; lo de la recarga rápida podías hacerlo tú mismo desde el inventario en mitad de los combates). Cuando te veas atrapada, coge el destornillador de la caja, desatornilla la tapa del panel de la pared y resuelve el puzzle (ver **caja de acertijos 11**).

A continuación tendrás que tomar una nueva decisión. La solución de Rick supone usar el cerebro, mientras que la de Gail se basa más en fuerza bruta.

Gail's Way: Atravesar la zona confiando en tu habilidad...

Sal de la sala de ordenadores **(sala W)** a través de la puerta del oeste. No es necesario que mates a los raptors que encuentres: bastará con que pases de largo, esquivándolos. Si no hay espacio (como sucede con los dos primeros que veas, detrás de la barrera de energía), recurre a los dardos anestésicos, o derríbalos con un buen escopetazo a quemarropa para luego salir por piernas antes de que se levante. Corre recto hacia la biblioteca **(sala Y)** siguiendo la pared, hasta llegar a la otra puerta. Corre a través de la galería B1 **(sala O)** en dirección a la sala de carga y descarga **(sala V)**. Te encontrarás con Gail y el escurridizo Doctor Kirk, que te da la tarjeta ID radio.

Rick's Way: Cooperar con Rick y escapar por el hueco...

En la sala de simulación hay un hueco, que está cerrada mediante un cerrojo acertijo triple. Siéntante ante el ordenador (**ver caja de acertijos 15**) y anota las letras que te muestra. Vuelve a introducirlas en el orden correcto, y después de resolver los acertijos, la salida de emergencia quedará libre. Finalmente acabarás en la sala de carga y descarga **(sala V)**, en la que encontrarás a Gail y al doctor Kirk, obteniendo así la tarjeta ID radio. ¡Ya puedes respirar tranquilo!

Caja acertijo 11



En la sala de ordenadores B1 **(sala W)** podrás desatornillar un panel de la pared que está enfrente de donde encontraste el destornillador. Para poder salir, tendrás que resolver un puzzle, juntando tres piezas en el orden correcto. Rota la pieza del medio 90° a la derecha. Luego la pieza de la derecha 90° a la izquierda. Ahora colócalas en la casilla de solución por este orden: la de la derecha, la del medio, la de la izquierda.

Caja acertijo 12



Para neutralizar el gas **(sala Z)**, ten en cuenta que rojo neutraliza al verde, el azul neutraliza al naranja y el verde neutraliza al morado. En principio, bastaría con pulsar el botón verde, después el rojo y finalmente el azul.

Caja acertijo 13



En la biblioteca B1 **(sala Y)** hay que resolver un acertijo con ocho bloques hexagonales en la pantalla del monitor. Saca dos bloques del centro; después, de abajo del todo; luego, de la posición de más arriba y, finalmente, de abajo del todo otra vez.

Caja acertijo 14



Abre el cerrojo E-DDK-de la sala de ordenadores B1 **(sala W)** con el Codedisk E y el DDK CodeDisk E.
Por último, has de introducir el password ENERGY.

Caja acertijo 15



Las letras del código triple aparecen al azar, así que lo único que podemos aconsejarte es que las anotes en un papel para que no se te olviden. Pero si quieres presumir de buena memoria...

Bueno, a estas alturas ya deberías estar mareado con tanto disco, llavecitas y códigos de acceso. Probablemente los raptors hayan dejado de asustarte, pero no te confíes. En la siguiente (y última) parte de la guía lucharás contra un nuevo tipo de dinosaurio. Y el T-Rex acecha...

Hacia la solución

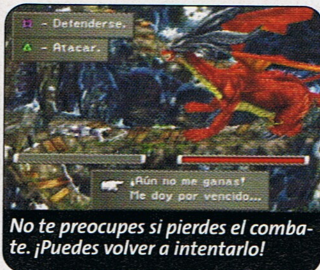
FINAL FANTASY VIII®

Los discos 1 y 2 eran los más lentos (cuarenta horitas de nada, más o menos). En los discos 3 y 4, la cosa se anima progresivamente hasta el apoteósico gran final. ¡Verás como todas esas horas de esfuerzo tienen su recompensa!

DISCO 3

El orfanato de Edea

Dirígete al orfanato de Edea. Habla con el director Kramer y con Edea, y vuelve a la enfermería del Jardín a ver a Rinoa. Luego controlarás a Laguna. En cuanto empiece el ensayo, lucha con el **primer Gran Dragón** rojo mediante el minijuego. Cuando te reúnas con Kiros y Ward, opta por hacer una pausa antes del siguiente combate para poder equiparlos con los G.F. correspondientes. Lucha con el **segundo Gran Dragón** rojo.



No te preocupes si pierdes el combate. ¡Puedes volver a intentarlo!

El barco de los SeeDs blancos

Ahora llevas a Squall. Vuelve al orfanato y habla con Edea: te dará una carta de recomendación. Para encontrar el barco de los SeeDs blancos, mira el mapa. Está anclado en una de las dos islas que hay justo al norte del orfanato de Edea, en concreto en la que está más al este (a la derecha). La otra (al oeste) es reconocible porque tiene forma de mano. Está bien escondido; haz funcionar el giro de cámara para dar con él.

Explora el barco y busca la cabina del capitán. Habla con él. Vuelve a la enfermería para ver a Rinoa y pilota luego el Jardín hasta Fisherman's Horizon. Después de reunirte con el resto del equipo, sólo tienes que seguir la vía, al fondo de la pantalla, para llegar a pie hasta el continente de Esthar.

Esthar

Avanza hacia el frente (nada más salir de las vías) y entra en esa especie de



Aquí tienes el dichoso barco, bien escondido. ¡No es nada fácil dar con él!

lago helado que ves (Gran Salina). Sigue el camino hasta que se corte en un precipicio y dirígete hacia la izquierda. Lucha con **Abadón.** En la pantalla siguiente hay una especie de falso decorado, generado por ordenador. Sólo tienes que examinarlo para subir por él hasta la apertura.

Más tarde, controlarás a Laguna. Habla con los soldados dos veces hasta que la historia avance. Sigue conversando luego con el mumba y el otro trabajador hasta que tengas que pelear con un soldado. Después, ábrete camino hasta la salida. Conversa con los rebeldes y luego vuelve al laboratorio para buscar a Eleone. Súbete al ascensor (tiene forma circular) y cruza la puerta. Llegarás a una sala donde puedes ver a Eleone a través de un cristal azul. A la derecha hay un panel que abre la puerta de su celda. Vuelve al primer piso y crúzala para reunirte con ella.

Vuelves a controlar al grupo de Squall. Sube al coche para ir al palacio presidencial, y busca allí al profesor Odine. Sal y haz un poco de turismo por la ciudad si lo deseás. Cuando acabes, sal de la ciudad y dirígete a la base Lunagate. Entra y habla con la chica que hay cerca de



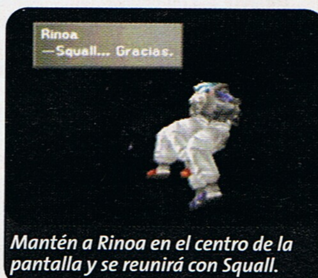
Squall te da la pista: contra Abadón hay que usar efectos de curación.

las puertas. Aparecerá Angelo, el perro de Rinoa. Luego entra en la capsula de lanzamiento cuando te lo indiquen. Puedes confiar en Zell para que cuide de Edea.

Ahora llevas a Zell. Vuelve a la ciudad de Esthar y al laboratorio del profesor, que te informará de los tres sitios en los que puedes subirte a bordo del Lunatic Pandora. Pulsa el botón cuadrado para visualizar los lugares en la pantalla mientras los buscas. De todos modos, tampoco es grave si no consigues subirte: la historia seguirá adelante.

La base lunar

Ahora llevas a Squall y estás en la enfermería de la base lunar. Recoge a Rinoa y llévala a la habitación del fondo. Déjala allí y sal. Busca la sala de control y examina el panel de



Mantén a Rinoa en el centro de la pantalla y se reunirá con Squall.

arriba a la derecha. Habla con Piet (el tipo de la bata blanca) y vete a buscar a Eleone en el camarote, escaleras arriba. Habla con ella y dirígete a la enfermería (sonará la alarma de camino allí). Cuando la veas salir, síguela hasta la sala de control. Cuando empiece a manipular los controles intenta detenerla (sin éxito). Luego examina el panel de control de antes y sigue a Rinoa hasta las taquillas (ve a la derecha de la pantalla anterior del camarote de Eleone). Examínalas para ponerte el traje de astronauta. Sal por donde Rinoa y persíguela hasta que escape. Vuelve por donde has venido y regresa a la sala de control. Habla con todos, vete al ascensor, desciende, ve a la derecha y entra en la cápsula de escape vacía. Habla con Eleone (dos veces) y rescata a Rinoa. Basta con que la veas en el centro de la pantalla cuando

expire el límite de tiempo.

Luego estarás a bordo del Lagunamov, una nave espacial. Tendrás que limpiarlo de alienígenas (llamados gestalt) antes de poder utilizarlo. El problema es que, después de matar a uno, tan pronto hayas combatido con otro el primero habrá resucitado. Para que no ocurra esto, lo que tienes que hacer es cazarlos por parejas del mismo color, así:

Baja las escaleras y vence al gestalt morado. Aquí hay dos puertas. Toma la de la izquierda y, en la siguiente habitación, entra rápidamente por la puerta de la izquierda antes de que el gestalt rojo te alcance con su embestida. Lucha con el segundo gestalt morado. Retrocede y lucha con el gestalt rojo de antes. Vuelve a donde encontraste al primer gestalt morado y sube las escaleras para encontrar al segundo gestalt rojo. Baja otra vez a donde encontraste al primer gestalt morado y esta vez vete por la puerta la derecha. Lucha con el gestalt verde. Vuelve a donde encontraste al primer gestalt rojo. Vete dos pantallas a la izquierda y encontrarás a la pareja verde, que está guardando el elevador. Desde aquí, vete por la puerta de la izquierda y un gestalt amarillo cargará contra ti. Ahora busca a su pareja en el lugar por el que entraste a la nave. ¡Fin de la cacería!

Vuelve al elevador que guardaba el segundo gestalt verde y sube para pilotar la nave de vuelta a la Tierra.



Éste es el Lunatic Pandora sobrevolando Tear's Point. ¡Carga contra él!



A Rinoa se la conoce cariñosamente en Internet como la chica alfombra: pueden pisotearla todo lo que quieran sin que proteste. Se tira media aventura aguantando las bordeces de Squall, y todo lo malo le pasa siempre a ella.

Regreso a la Tierra

Después de que se vaya Rinoa, ve a la cabina de pasajeros de Lagunamov, y luego pilótalo para ir al Pabellón de la bruja (está señalado en el mapa). Entra y saca a Rinoa de ahí. Te recomendamos que la metas en tu grupo de acción de ahora en adelante.

Ve al orfanato de Edea y sigue al perro Angelo al campo de flores. Tu siguiente destino es la ciudad de Esthar. Puedes aterrizar el Lagunamov directamente en un edificio alto, que tiene una especie de helipuerto. Así te ahorrarás una buena caminata. Dirígete al palacio presidencial y vete todo a la izquierda, según te bajas de la plataforma transportadora. Encontrarás al presidente y podrás hablar con él.

Después de la entrevista con el presidente, pilota al Lagunamov hacia el Lunatic Pandora (que está sobrevolando Tear's Point). Salva la partida y estrella la nave contra él. Sal y lucha con **Trueno y Viento.** Luego síguelos, saluda a Biggs y a Wedge por el camino, y utiliza el ascensor marcado con el número 2 para bajar. Toma luego el ascensor marcado con el 1 (de color verde), avanza sin desviarte y lucha con la **Unidad IB 8.** Sigue adelante y lucha con **Seifer.**



Aprovecha para abastecerte de aura con Seifer.

Squall y Rinoa estaban hechos el uno para el otro, ¡pero ha habido que esperar hasta el disco 3 para que se descubra el pastel!

COMBATES DEL DISCO 3

Primer Dragón Rojo: sólo tienes que preocuparte de cubrirte durante su ataque rápido y contraatacar mientras prepara su ataque lento. Para cubrirte, deja apretado ▢, y para atacar, pulsa repetidamente △.

Segundo Dragón Rojo: Usa al G.F. Shiva y conjuros de hielo. No uses fuego ni ataques basados en aire. Para mayor seguridad, puedes enlazar conjuros de *pyro* a tu defensa elemental.

Abadón: fuego, hechizos de sacro y el G.F. Alejandro son efectivos. Las habilidades de G.F., *recuperar* (Leviatán) y *resucitar* (Alejandro), son muy efectivas si las usas sobre este enemigo, así como los objetos *Elixir* y *Poción X*. Si logra inducirte un estado alterado, extrae y aplica *esna* para remediarlo, o usa la habilidad *sanar* del G.F. Sirena.

Trueno y Viento: nada más empezar, ponles a cada uno un conjuro de *espejo*. Así te beneficiarás de la magia de apoyo que utilizan (es muy divertido cuando Trueno te pone *aura* a ti y dice: "¡Prepárate para perder!"). Continúa con ataques físicos e invocaciones. Recuerda: si has tenido éxito con lo del *espejo*, no les puedes lanzar magias dirigidas, como *pyro*, *hielo* y similares, sino sólo las de efecto global, como *artema* o *meteo*. *Morfeo* y *drenaje* son buenos conjuros para llevar enlazados al ataque de estado. Lo ideal sería dormir a uno mientras te ocupas del otro.

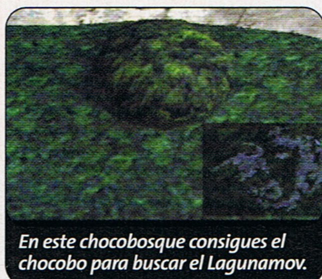
Unidad IB 8: vulnerable al rayo. Tiene dos modos de combate. En el primero, *contraataque integrado activado* (con los módulos pegados al cuerpo), los ataques al cuerpo provocan un contraataque. En el segundo, *contraataque independiente activado* (con los módulos separados del cuerpo), son los módulos los que contraatacan si les golpeas. Tan pronto veas que adopta el segundo modo, prepárate para curarte, porque está a punto de lanzar su ataque *corona*, que deja a todo el grupo con un solo punto de vitalidad. Cúrate bien y con rapidez (si invocaste al G.F. Cerbero te será más fácil), porque su siguiente ataque *(descarga sísmica)* hará unos 2.000 puntos de daño a todo el grupo.

Seifer: si Seifer es de suficiente nivel (eso depende del nivel que tengas tú), tendrá conjuros de *aura* para extraer y almacenar. Son muy útiles, y si los usas en este combate, acabarás con él en muy poco tiempo. Usa la habilidad *arrebatar* del G.F. Diablo para obtener una sal heroica (resérvala para el combate con Artemisa) y luego liquídalo a tu gusto.

DISCO 4

Compresión del tiempo

Retrocede a la pantalla anterior a la lucha con Seifer. A tu derecha hay una estructura con escaleras.



En este chocobosque consigues el chocobo para buscar el Lagunamov.

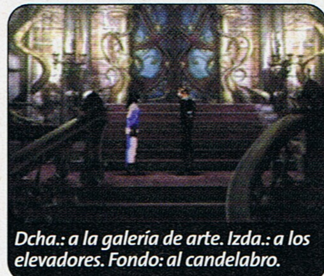
Sube a la primera y luego corre por la tubería blanca, que hace la veces de puente. Después, ve a la derecha. Lucha con **Adel.**

Tras la compresión del tiempo, lucha con las **Brujas.** Cuando acabes, avanza hasta que llegues al castillo de Artemisa. Para llegar a él, pasarás por una cadena gigante que se suspende en el aire. Abajo verás tres portales, a los que puedes saltar (con la tecla 'X') para acceder a diferentes regiones del mundo. Las ciudades están cerradas, pero hay otras zonas en las que sí puedes entrar. Si vas a explorar mucho, te recomendamos que consigas el Lagunamov (marcado con un punto rojo en el mapa), aunque para ello tendrás que hacer esto: toma el portal que está más arriba y luego busca el bosque de chocobos que hay al noroeste (tiene forma de cúpula). Allí obtendrás un chocobo. Ve montado en él hacia el sur y aprovecha su habilidad de cruzar el agua poco profunda para llegar al continente donde está el Lagunamov, en el desierto de Kayukbahr.

Castillo de Artemisa

Nada más entrar en el castillo, la mayoría de tus habilidades estarán selladas. Cada vez que derrotes a uno de los jefes especiales del castillo, recuperarás uno de tus poderes. Fuera del castillo el sello desaparece, así que puede interesarte salir para curarte o salvar la partida, al menos en los primeros combates.

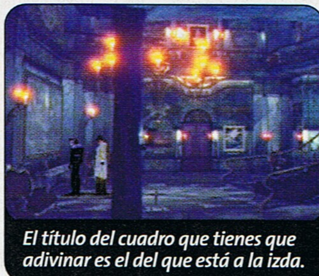
Deberás dividir a los personajes en dos grupos. Los llamaremos grupo A y grupo B. Asegúrate de que el grupo A tiene a dos chicos y el grupo B a dos chicas. Te recomendamos también que lleves a Squall en el grupo A.



Dcha.: a la galería de arte. Izda.: a los elevadores. Fondo: al candelabro.

En los círculos de luz verde puedes cambiar de un grupo a otro. Si no quieres perder el tiempo con luchas innecesarias, te recomendamos que equipes la habilidad de *ningún encuentro* del G.F. Diablo. Cuando cambies de un grupo a otro, asegúrate de transferir a Diablo al otro grupo para poder equipar esta habilidad. Naturalmente, si vas a luchar con un jefe especial, tienes que transferir todos los G.F. (no sólo a Diablo) al nuevo grupo, para que esté convenientemente preparado.

Grupo A: comenzamos en el vestíbulo principal. Sube las escaleras y lucha con **Andro/ Esfinge.** Luego vete a la derecha (ignora la puerta doble que hay delante de ti) y atraviesa la puerta que hay a la derecha. Desciende las escaleras y cruza la puerta que hay detrás del círculo de luz verde. Ahora estás en la sala de cuadros. Examina los cuatro cuadros pequeños del primer piso y los otros ocho del piso de arriba (en total, 12). Luego vete al cuadro grande del primer piso y escoge (en este orden): Vividarium, Intervigilium, Viator. Pelea con **Dolmen.** Cruza las dobles puertas de madera del fondo y cambia al otro grupo en el círculo de luz verde.



El título del cuadro que tienes que adivinar es el del que está a la izda.

Grupo B: también comienzas en el vestíbulo principal. ¡No olvides hacer el relevo de guardianes de la fuerza! Sube las escaleras donde el grupo A encontró a **Andro/Esfinge** y cruza la puerta doble que había detrás del monstruo. Corre hacia el candelabro gigante del suelo para que te lleve bruscamente hasta el piso de abajo, a un gran salón. Examina la trampilla y baja a la bodega. Lucha con **Neodragón.** Sube otra vez al gran salón y sal por la puerta del fondo. Llegarás a un patio con una fuente. Cambia de grupo en el círculo de luz verde.



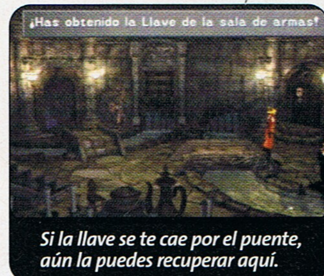
Es evidente que al gigante no le gusta que uses el conjuro gravedad.

Grupo A: ve por la puerta que hay delante del círculo de luz verde (bajando las escaleras jalonadas con armaduras). Llegarás a la habitación de la esclusa. Ve por la apertura de la izquierda y entra en la mazmorra. Coge la llave de la mano del esqueleto. Lucha con **Gigante.** Cambia de grupo en el círculo de luz verde de antes (si quieres, puedes subir las escaleras a la izquierda para encontrar una esfera luminosa de *salvar partida* en el corredor).



En la sala de los elevadores, el grupo de chicos tiene que subir por arriba.

Grupo B: estás en el patio de la fuente. Vete a la puerta del fondo (pero no por el caminillo que conduce a la derecha) y llegarás a la capilla. Sube por las escaleras de la derecha y llegarás a un puente de madera colgante. Tienes que andar (dejando apretado Ⓐ) para alcanzar el objeto brillante que reposa sobre dicho puente sin que se caiga. Cuando te hagas con el objeto (es una llave), vuelve atrás y cambia de grupo en el círculo de luz verde del patio de la fuente.



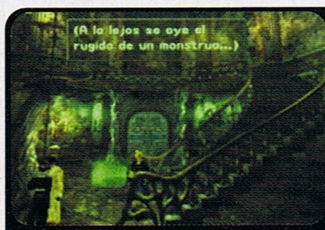
Si la llave se te cae por el puente, aún la puedes recuperar aquí.

Grupo A: ve a la habitación de la esclusa. Si la llave se cayó cuando fuiste a cogerla con el otro grupo en el puente de madera colgante, todavía puedes encontrarla aquí. Ve por la apertura de la derecha, hasta la sala de armas. Lucha con **Gargantúa.** Vuelve al círculo de luz verde de antes y cambia de grupo.

Grupo B: desde el patio de la fuente, retrocede hasta el vestíbulo principal (por donde entraste al castillo). Sube las escaleras principales, pero esta vez vete a la izquierda, hasta llegar a otra puerta. Al otro lado, desciende las escaleras y entra por la puerta que hay detrás del círculo de luz verde. Avanza por el pasillo oscuro (que recibe unos destellos de luz desde una ventana que no se ve) hasta que llegues a la sala de los elevadores y cambia de grupo en el círculo de luz verde (dentro del elevador).

Grupo A: partiendo de la pantalla anterior a la habitación de la esclusa, toma las escaleras de la izquierda y entra por la apertura de la izquierda. Ve hasta el final el corredor (dejando atrás a la esfera luminosa).Llegarás al otro ascensor

Texto: Gabriel Pérez-Ayala





¿Piensas que los enemigos de este juego son demasiado fáciles? Toca la campana y luego ve a la capilla antes de que se acabe el tiempo. ¡Ya verás, ya!

de la sala de los elevadores. Métete en el círculo de luz verde luminosa del elevador y, si el grupo A está compuesto por más chicos que chicas (pesa más), los elevadores funcionarán como una balanza, haciendo que el grupo B suba. Cambia de grupo.

Grupo B: Si has subido, vete ahora a la izquierda, hasta el desván. Coge el objeto brillante (llave de la esclusa). Vuelve atrás para cambiar de grupo.



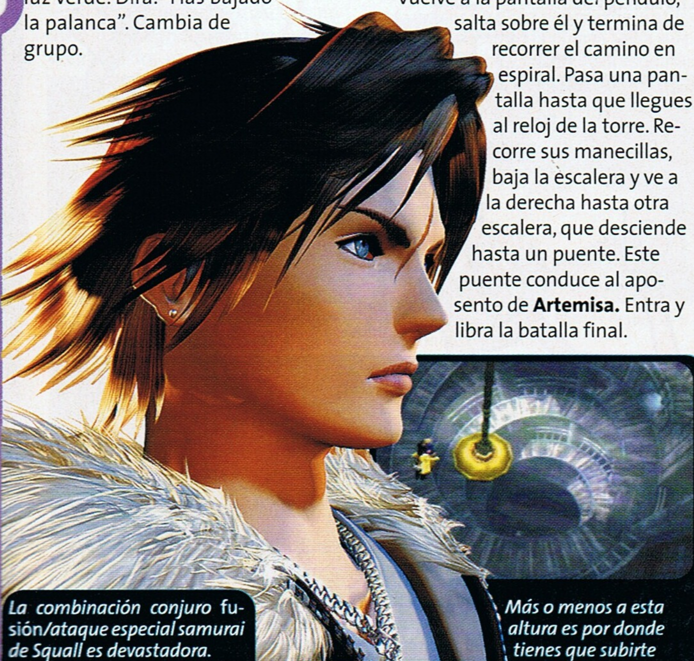
Hacia la mitad de este pasillo está la puerta que te lleva hasta Catoblepas.

Grupo A: vuelve a la habitación de la esclusa. Hay una palanca con una cerradura. Examínala dos veces: una para abrirla y otra para tirar de ella. Ve al patio de la fuente (ahora seca) y coge el objeto brillante. Es la llave de la sala del tesoro. Retrocede al gran salón (donde cayó el candelabro gigante, ¿recuerdas?) y métete en el círculo de luz verde. Dirá: "Has bajado la palanca". Cambia de grupo.

Grupo B: desde la habitación de los elevadores, retrocede al pasillo oscuro que te decíamos antes. Hacia la mitad del corredor, a la izquierda, hay una puerta que está tapada. Entra por ella. Verás cuatro ataúdes. Tienes que conseguir que todos queden abiertos simultáneamente, así: (el ataúd 1 es el que está más a la izquierda, y el 4 el que está a la derecha del todo): cierra el 1, cierra el 4, cierra el 2, abre el 3. Lucha con **Catoblepas.** ¿Te acuerdas del candelabro que caía al gran salón? Ahora que el otro grupo ha bajado la palanca, es estable. Ve allí y atraviesa al otro lado, que esta vez no te caerás. Cruza la puerta y lucha con **Cristalino** en el balcón. Vuelve al círculo de luz verde del vestíbulo y haz el último cambio de grupo.

Grupo A: ve a la capilla y sube por las escaleras hasta el puente de madera colgante. Crúzalo y entra por la puerta de la izquierda que hay al otro lado hasta la torre del reloj. Sube por el camino en espiral hasta que llegues a una pantalla con un péndulo. Puedes saltar encima del péndulo (con ⊗) desde el borde hacia el que se balancea para alcanzar una apertura que hay a la derecha. Llegarás a una terraza. Lucha con **Tiamat.**

Vuelve a la pantalla del péndulo, salta sobre él y termina de recorrer el camino en espiral. Pasa una pantalla hasta que llegues al reloj de la torre. Recorre sus manecillas, baja la escalera y ve a la derecha hasta otra escalera, que desciende hasta un puente. Este puente conduce al aposento de **Artemisa.** Entra y libra la batalla final.



La combinación conjuro fusión/ataque especial samurai de Squall es devastadora.

Más o menos a esta altura es por donde tienes que subirte



Las comunicaciones por ondas de radio en todo el planeta estaban bloqueadas por motivo del encierro de Adel.

COMBATES DEL DISCO 4

Adel: lo más importante es que Rinoa sobreviva. Lanzarle un conjuro *revitalia* al principio te ayudará a mantenerla sana. Usa ataques físicos o conjuros dirigidos para acabar con Adel sin dañar a Rinoa.

Brujas: con ataques físicos bastará. La última de ellas, con forma de gusano, es más peligrosa. Si la cuenta atrás toca a su fin, desencadenará sobre ti un conjuro de *artema.*

Andro/Esfinge: pon conjuros *hielo, electro* y/o *pyro* a tu defensa elemental. Andro suele atacar con eso. Esfinge hace invocaciones, pero nada serio. Al final del combate, elige romper el sello de magia.

Dolmen: es bastante resistente, pero un conjuro *fusión* debería remediar eso. Luego usa ataques físicos y conjuros *tornado.* Pasa de los pequeños minimen que crea; el que cuenta es Dolmen. Al final de este combate, elige romper el sello de los ataques especiales.

Neodragón: enlaza conjuros *electro* a tu defensa elemental, y no los uses contra él. Neodragón es vulnerable al fuego o al hielo, pero nunca a los dos a la vez: va cambiando de uno a otro. Al final de este combate, elige romper el sello de las invocaciones de guardianes de la fuerza.

Gigante: usa el conjuro *gravedad.* En cuanto veas que *gravedad* le hace poco daño, acaba con él invocando a un G.F. Elige romper el sello que te impide salvar la partida.

Gargantúa: después de derrotar a las manos diestra y siniestra y a la faz, Gargantúa hará aparición. No le ataques físicamente, o responderá con un contraataque *(manos vengativas)* muy fuerte. Usa conjuros o G.F. Si te induce al estado alterado *locura,* remédialo rápidamente con *esna.* Enlazar conjuros *locura* a la defensa es buena idea. Al final , elige romper el sello de extraer.

Catoblepas: enlaza *electro* a tu defensa elemental, y no uses a Quetzal ni conjuros *electro* contra él. Extrae y aplica conjuros de *meteo* contra él. Al morir, se despide lanzando un conjuro de *meteo.* Elige romper el sello de resucitar.

Cristalino: no le ataques ni con magia ni con ataques físicos, ya que tiene buenos contraataques contra ambos. Usa, en vez de eso, invocaciones. Al morir, Cristalino se despide con un conjuro *artema.*

Tiamat: no uses ni a Ifrit, ni a Quetzal ni a Eolo en este combate. El aliento de Tiamat es muy poderoso, pero puedes disminuir el daño con conjuros *escudo.* Asegúrate de estar alto de vitalidad para cuando lo use (tarda bastante en prepararlo). Enlazar *fulgor* o *pyro* y *hielo* a la defensa elemental también ayuda.

Artemisa: Artemisa elegirá a quien le parezca para luchar contra ella. Concentra todos tus recursos en preparar a tres miembros del grupo. Si un personaje no equipado cae inconsciente, no le resucites. Espera a que alguien le releve, y confía en que ese alguien sea uno de los personajes preparados. Si el que cae es uno de los personajes equipados, ¡resucítalo de inmediato, antes de que se te vaya! Llega un punto en este combate en que ya no puedes invocar a los G.F., ya que la invocación es abortada con un ataque de 9.999 puntos de daño. Si quieres usarlos, hazlo sólo al principio. Sugerimos empezar por invocar al G.F. Cerbero y luego lanzar *revitalia* y *prisa* a todo el grupo. Ten en cuenta que Artemisa puede hacer desaparecer a paquetes completos de 100 conjuros de tu inventario. Para minimizar el efecto de esto, equípate también con conjuros que no vayas a utilizar para que, con un poco de suerte, desaparezcan esos en vez de los útiles. Los conjuros *aura* y el objeto *sal heroica* te vendrán muy bien para este combate. Reserva la *sal heroica* para la última transformación de Artemisa, cuando estáis combatiendo en el espacio. Espera en concreto a que lance su *veredicto infernal,* que te deja con un solo punto de vida. Así podrás descargar los ataques especiales uno tras otro, sin preocuparte de curarte. ¡Buena suerte, campeón! La secuencia de vídeo final bien vale la pena este último esfuerzo.

Shadow Man

Cap. 3

Con la tercera parte de la guía, llegamos al final de la odisea... ¡Prepárate para enfrentarte a Legión!

Mapa 22: Templo de la vida

Templo de la vida

Hazte con el govi 90 nadando.

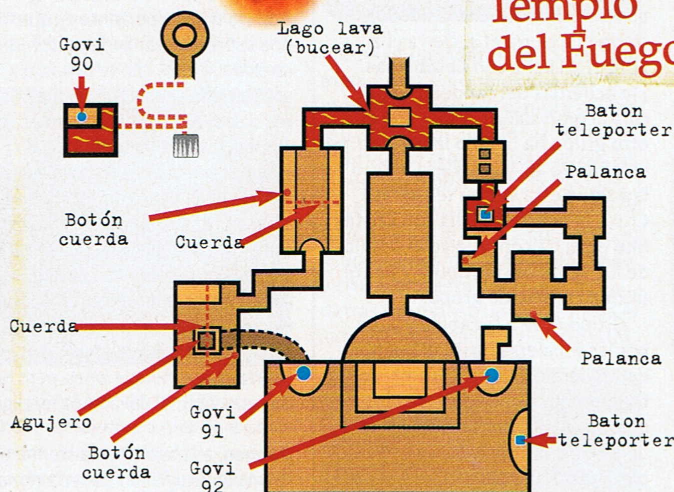
Templo del fuego

El camino a las dos almas que te quedan está libre. Llegarás a ellas buceando.



Utilizando el teletransportador, llegarás a esta prometedora posición govi.

Mapa 23: Templo del Fuego



Corre, salta, dispara, ¡pero no dejes de buscar las almas!

Mapa 24: Lavaductos

Asilo – Lavaductos

Un viajecito por la ahora inofensiva lava te lleva a los últimos cuatro govis de esta zona.



Este alma ya era visible en tu primer viaje por los lavaductos.



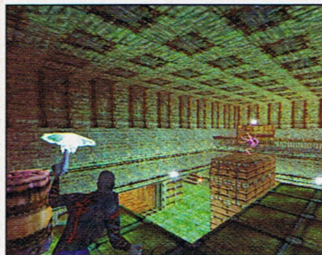
En la orilla del segundo depósito de agua encontrarás otra caja de almas.

Senda de sombras

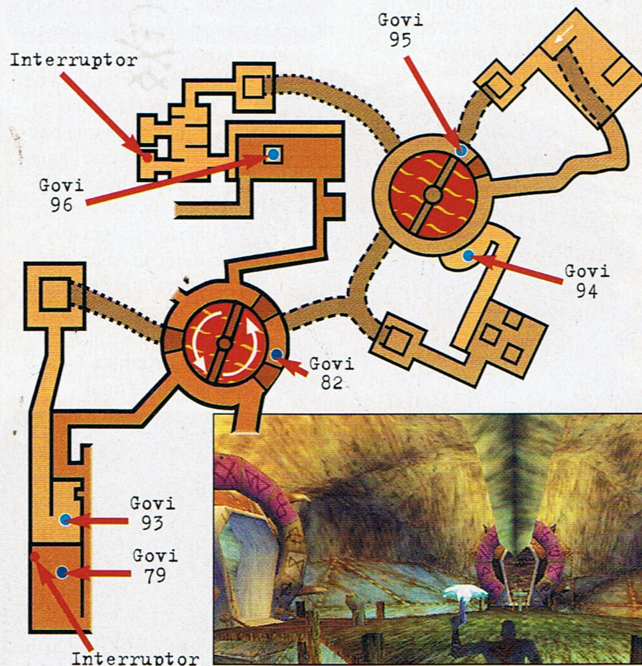
Atraviesa la puerta al nivel 9 de la plataforma con los tres portales (ver mapa 12, SCREENFUN 7/99, pág. 46).



A tu regreso, y tras el asedio de los enemigos, verás que las cosas han cambiado.



Después de echar una ojeada al pasadizo 1, hay que hacer la recolección.

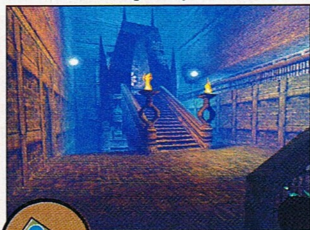


Por fin se puede pasar al otro lado de la tercera puerta que está sobre la fértil plataforma.

Mapa 25: Undercity

Asilo – Ciudad subterránea

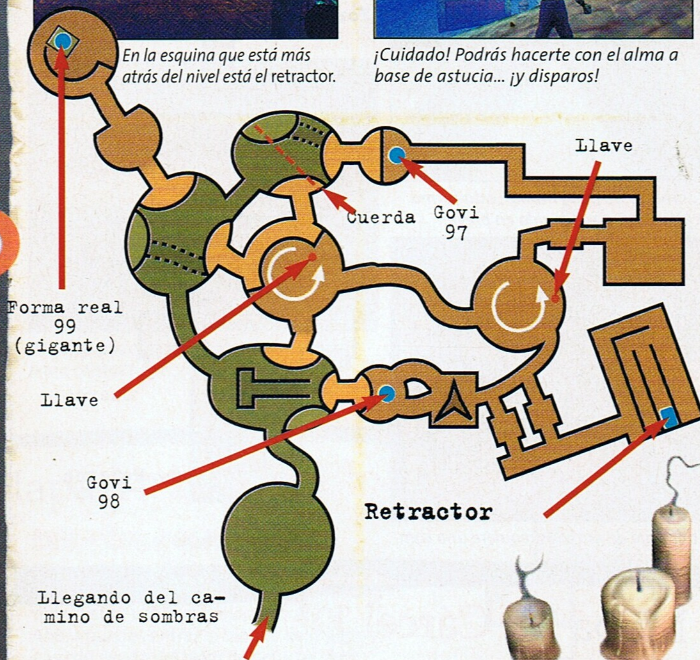
En estos pasadizos encontrarás tres almas. Si en la lucha te vas a la casa de la forma original, ya estarás fuera del alcance de sus garras. No te olvides de llevarte el último retractor para la catedral.



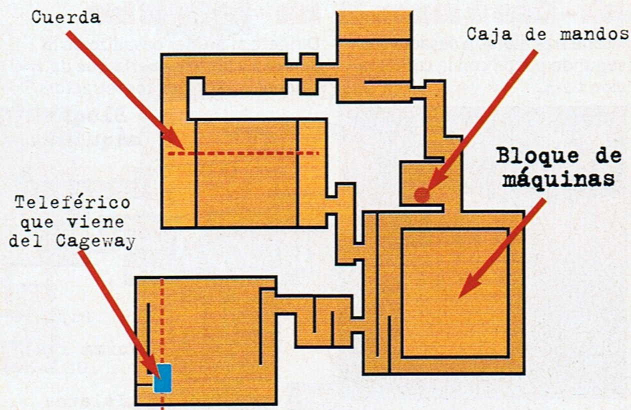
En la esquina que está más atrás del nivel está el retractor.



¡Cuidado! Podrás hacerte con el alma a base de astucia... ¡y disparos!

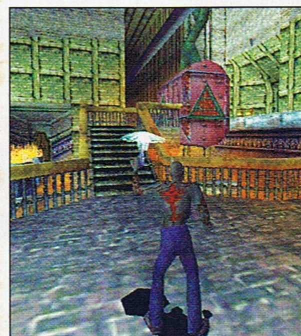


Mapa 26: Engine Block1



Asilo – Bloque de máquinas (1)

LLegarás allí en teleférico desde Cageway. Desactiva el primer pistón con el código 555 (todas las columnas de arriba).



El punto de salida para el tour es el teleférico que hay en el Cageway.

Asilo – Catedral del Dolor

Dirígete al segundo cruce en el lado izquierdo y abre la puerta a Londres con unos de los *retractors* recolectados. Introdúcelo en el pecho y la puerta se abre.

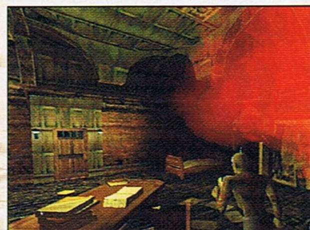


Métele el retractor en el pecho para abrir la puerta. ¡Qué desagradable!

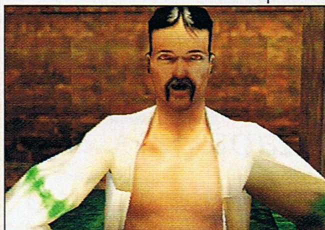
Mapa 27: Down Street Station

Londres – Down Street Station

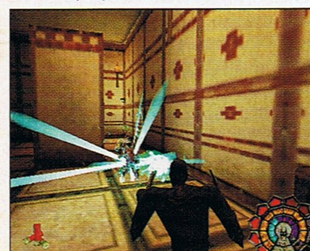
Llévate el periódico, luego busca el acumulador y busca a Jack. No te atacará con proyectiles, así que no uses el enseigne. En vez de eso, aprovecha las dos manos para utilizar dos ametralladoras y fríelo a tiros hasta que se arrodille. Remátalo con la Shadow Gun.
Hazte con su alma y el prisma, y utiliza este último en la puerta alma, que encontrarás a la vuelta de la esquina.



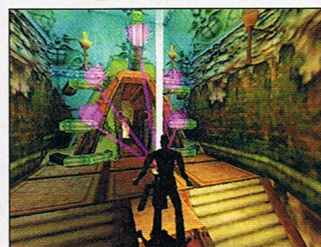
En la cámara de Jack se respira el sombrío aire propio de su dueño.



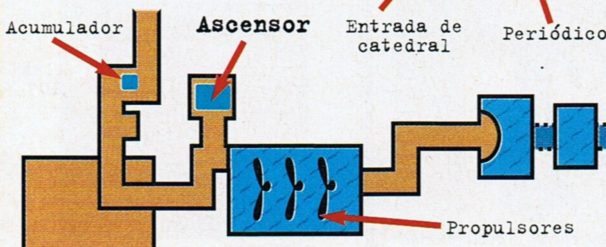
Este loco anuncia sus planes respecto a lo que hará con tu cuerpo...



Cuando te persiga por los pasillos, será un fácil blanco para tus armas.



Para hacer funcionar el prisma, tienes que insertarlo aquí.



Texto y mapas: Joachim Enderlin

Mapa 28: Engine Block 2

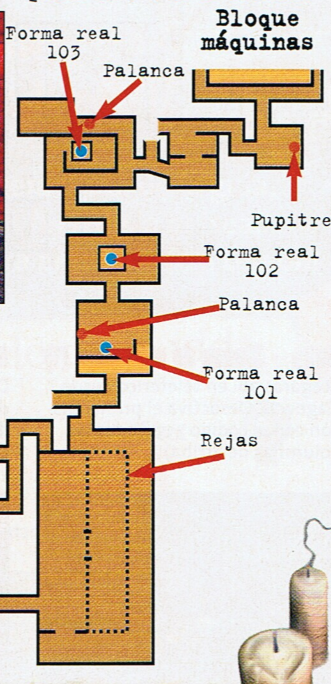
Asilo – Bloque de máquinas (2)

Reúne tres almas y desactiva el segundo pistón con la combinación 1-2-4.

Asilo – Catedral del Dolor

Dirígete al primer pasadizo de la derecha y abre la puerta que da a Queens con uno de los retractors.

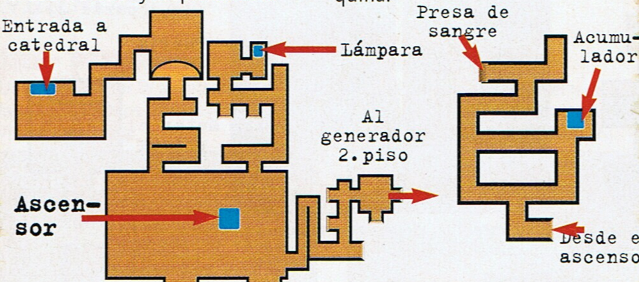

Tres formas reales con mal genio te causarán problemas.



Mapa 29: Mordant Street

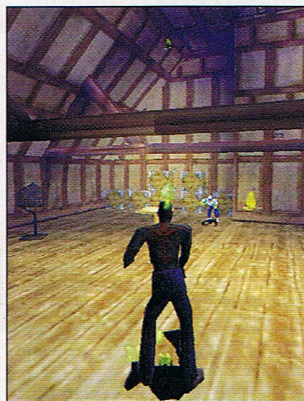
Queens – Mordant Street

Encuentra la sala del ascensor. Sigue los pasillos (de fuera también) y activa el generador. Sube con el ascensor y atraviesa los pasillos. En el camino, hazte con el acumulador y trepa hasta la presa de sangre. Derrota a Avery y toma su alma oscura. Con el prisma abrirás una de esas puertas de almas, y al otro lado, encontrarás la máquina.






El generador activa tanto la luz como el ascensor, pero todo sigue sombrío.


Este enemigo recuerda al doctor Hannibal Lecter de El silencio de los corderos.

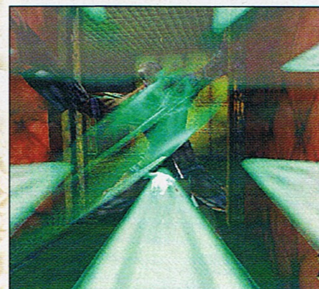
Mapa 30: Engine Block 3

Asilo – Bloque de máquinas (3)

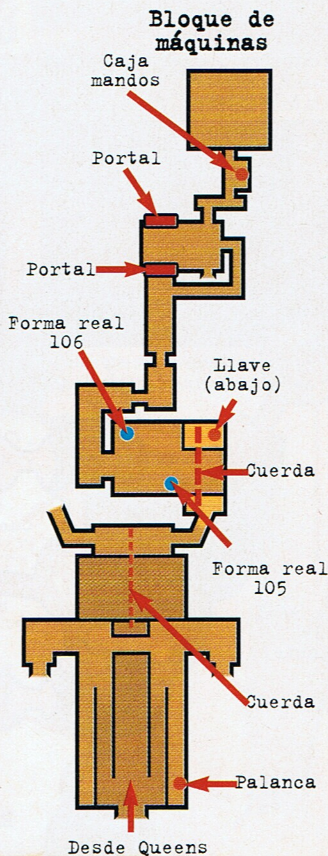
En tu camino a la caja de mandos, hazte con dos almas. Desactiva el tercer pistón con la combinación 3-1-2.

Asilo – Catedral del Dolor

Atraviesa la puerta y abre el portal a la cárcel con un retractor.


Colorido y de buen humor; esta forma real pasará a mejor vida en breve.


Cada caja de mandos requiere una combinación distinta.



Mapa 31: Cárcel 1

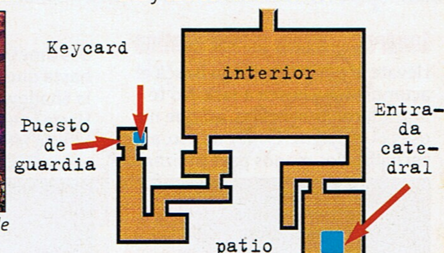
Texas – cárcel (1)

Toma la tarjeta llave (Keycard) y utilízala en los lectores correspondientes.

Asilo – Catedral del dolor

Dirígete al segundo pasadizo de la derecha y tuerce hacia la cárcel.


Fíjate bien, por aquí es por donde llegarás hasta la tarjeta llave.



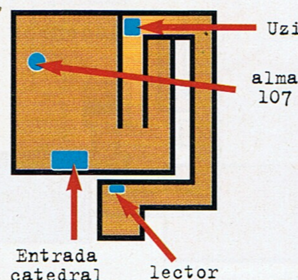
Mapa 32: Cárcel 2

Texas – cárcel (2)

Llévate el Uzi y utiliza la tarjeta llave con el lector. Acaba con el Discofreak y no te olvides de recolectar su alma.

Asilo – catedral del dolor

Dirígete al primer pasadizo de la izquierda y tuerce hacia la cárcel. ¡Atención, ahora viene lo bueno!

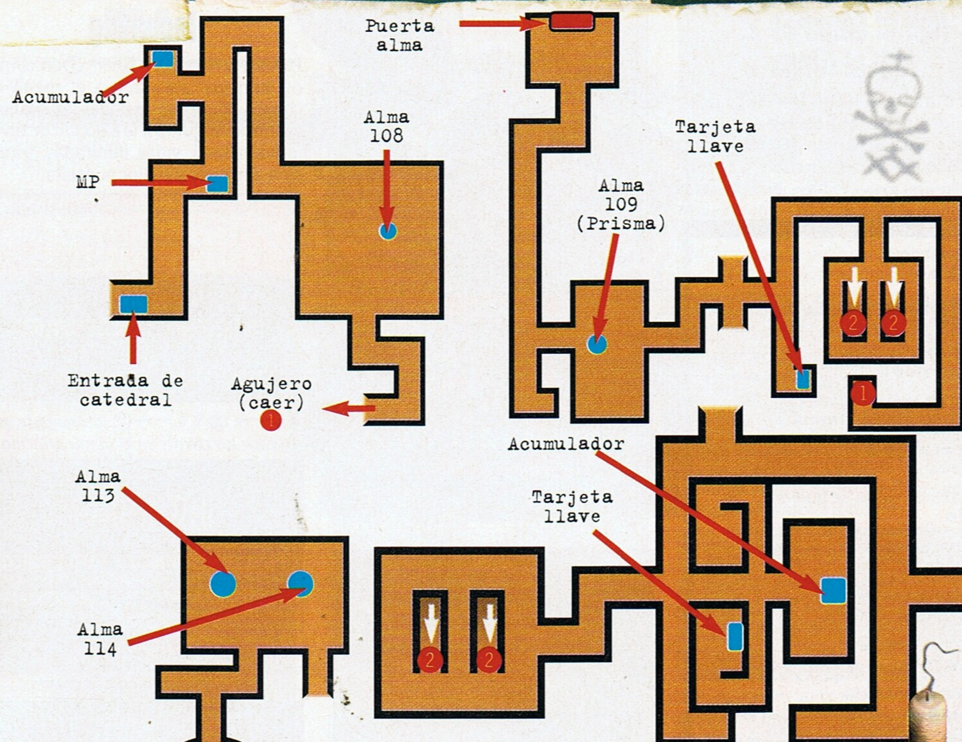


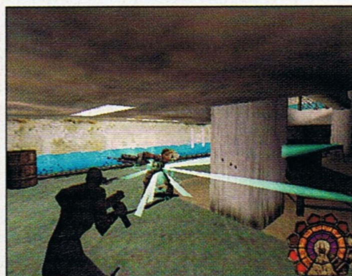

Tras un intenso tiroteo, este peligroso saltimbanqui tendrá que entregarte su alma.

Mapa 33: Cárcel 3

Texas – Cárcel [3]

Coge el acumulador de la habitación cerrada. Acaba con el asesino en serie que encontrarás aquí y no te olvides de llevarte su alma.
Sigue el camino y déjate caer al vacío. Al abrir la puerta correcta con la tarjeta llave, encontrarás otro acumulador, y más tarde, al dr. Batrachian. Apresúrate en liquidarlo (llevándote luego su alma) y utiliza el prisma que obtendrás después de vencerle a la vuelta de la esquina.



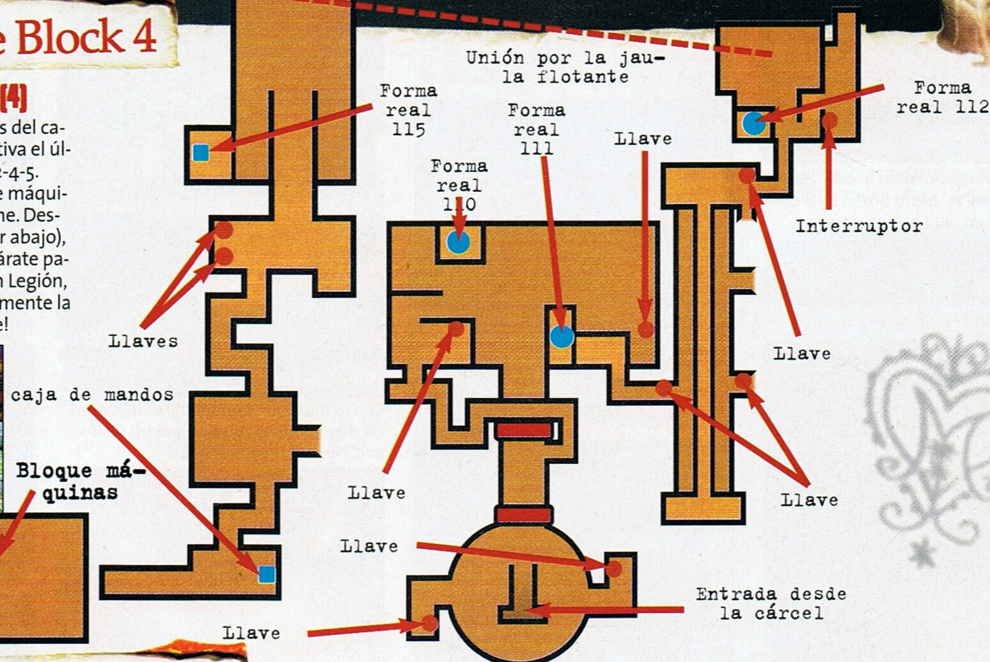


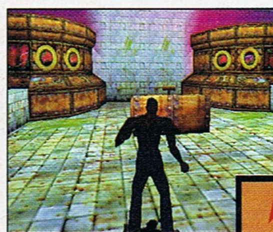
Por muy poderoso que sea, no podrá hacer nada contra tu uzi y la Shadow Gun.

Mapa 34: Engine Block 4

Asilo – Bloque de máquinas [4]

Ocúpate de las últimas seis almas del camino a la sala de mandos. Desactiva el último pistón con la combinación 2-4-5. Ahora puedes entrar al bloque de máquinas con ayuda del osito de peluche. Después de la operación *eliminar* (ver abajo), salta al camino del medio y prepárate para la batalla final. Para acabar con Legión, tendrás que disparar simultáneamente la Shadow Gun y el Violator. ¡Suerte!





Dos almas desnudas, sin govi: ¡nunca viene mal algo de variedad!

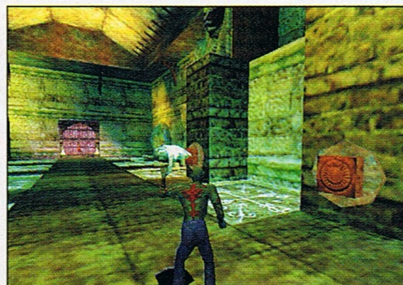
Mapa 35: Templo de Sangre

Eliminar antes de batalla final

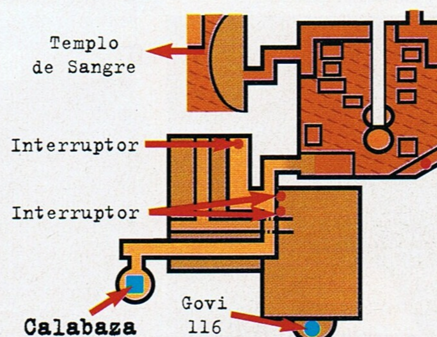
Saca el Violator y la munición del laboratorio en el nivel de la sala de juegos con ayuda de los acumuladores.
Coge la calabaza del templo de sangre. Destroza con ella las tablas de vudú y reúne las cinco almas que quedan:

- Dos en el Templo de sangre.
- Una en el Templo del Fuego, otra en el Templo de la Profecía y la última de todas en Louisiana.

Hazte con el libro de las sombras detrás de la puerta de nivel 10.



Con los botones abrirás el camino a la calabaza. ¡Si vas todo recto, encontrarás un govi entre rejas!





Age of Empires 2: Age of Kings

Pulsa durante el juego **[ENTER]** y después introduce uno de los próximos códigos. Confirma con **[ENTER]** para activar la función de cheats correspondiente.

Cheats

1000 piedras:
rock on

1000 maderas:
lumberjack

1000 de oro:
robin hood

1000 de alimentación:
cheese steak jimmy's

Mapa completo:
marco

Desactivar niebla de guerra:
polo

Acabar los edificios más rápido:
aegis

Controlar animales:
natural wonders

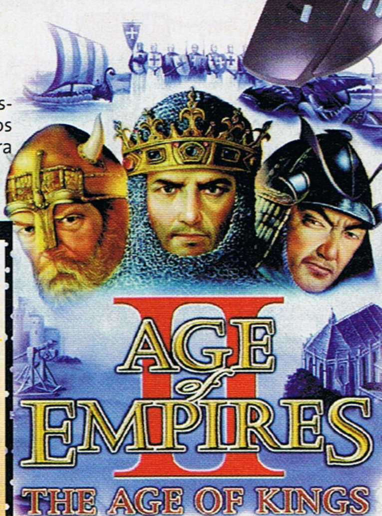
Victoria inmediata:
i r winner

Derrota inmediata:
resign

Suicidio:
wimpywimpywimpy

Destrozar pueblo enemigo:
torpedo<Número>

Acabar con todos los enemigos:
black death





rock on, lumberjack, robin hood y cheese steak jimmy's – hasta arriba de provisiones; ya ni siquiera el efecto 2000...



... te puede dejar sin reservas.



***marco** y **polo**: estos cheats...*



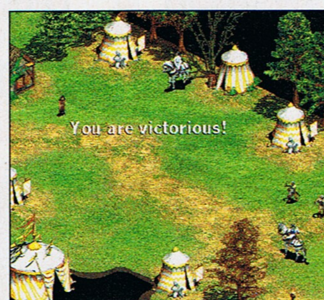
... descubren el mapa completo y desaparece la niebla de guerra.



***natural wonders**: controlar los animales pastando. No es que sea muy emocionante, ¡pero no deja de ser una novedad!*



***black death**: la peste negra no es un asunto de risa (llegó en 1347 a Europa y acabó, en sólo dos años, con un tercio de la población entera).*



***i r winner**: la forma más rápida de ganar...*



***wimpywimpywimpy**: ... o de perder.*

Incoming

Pulsa ↑↓←→Ⓧ↑↓←→Ⓨ en el menú principal para activa el menú de cheats. Allí podrás escoger las siguientes opciones junto a la elección de nivel: inmortalidad, vidas ilimitadas, munición ilimitada y mejor puntería.



↑↓←→Ⓧ↑↓←→Ⓨ: después de introducir los cheats en el menú principal...



... encontrarás este menú de cheats...



... con el que podrás colarte con éxito en las misiones más avanzadas.



Con la munición ilimitada y una puntería mejorada, no queda ni rastro de los edificios del suelo...



... ni de los aviones de guerra que sobrevuelan el cielo del atardecer.



Sega Rally 2

Libre elección de todos los años en el modo *10 Year Championship*:
Pulsa las teclas ↑←↓→ⒷⒶⒷ→↓ en la pantalla del título. Un ruido confirma que la entrada ha sido correcta.

Disponibilidad de todos los coches:
Pulsa las teclas ↑↓↑ⒷⒶ←ⒷⒷ↓ en la pantalla del título. Un ruido confirma que la entrada ha sido correcta.



↑←↓→ⒷⒶⒷ→↓: después de introducir el cheat en la pantalla de título...



... busca el año de comienzo de tu carrera de championship que quieras.



↑↓↑ⒷⒶ←ⒷⒷ↓: introduce también este cheat en la pantalla del título: así podrás escoger, por ejemplo, el Peugeot 205 Turbo 16 con 450 caballos...



... o el Maxi Mégane...



... para demostrar lo que sabes hacer en los circuitos más difíciles y con las peores condiciones atmosféricas.



Championship Motocross featuring Ricky Carmichael

Introduce los distintos cheats como nombres en el **modo championship**.

Cheats

Todos tipos de championships:
ALL EVENTS

Todas las pistas:
DIRT TRACKS

Cabezas grandes:
GROSSE TETE

Las opciones *Pistas reflejadas* disponibles:
OPPOSITE LOCK

Secuencias de películas Fox disponibles en EXTRA del menú opciones:
LIVE ACTION



ALL EVENTS: *el cheat nombrado...*



... activa todas las clases para los bikers que quieran ser los mejores desde el principio.



DIRT TRACKS: *con la elección libre de pista...*



... eliges dónde prefieres quemar rueda y hacer saltar el barro por los aires.



LIVE ACTION: *en el punto de menú EXTRA se pueden ver secuencias...*



... en el que los valientes bikers realizan unas piruetas espectaculares.



GROSSE TETE: *¿es el casco el que es grande o le ha crecido la cabeza entera?*

GTA 2

Introduce los códigos como **nombre de jugador.**

Cheats

Todos los niveles:
ITSALLUP

Todas las armas:
NAVARONE

Se obtiene dinero de bonus:
MUCHCASH

Energía ilimitada:
LIVELONG

No hay policía:
LOSEFEDS

Valor máximo para *se busca por la policía:*
DESIRES

Todos los puntos x 5:
HIGHFIVE

1 millón de dólares:
BIGSCORE

Mostrar coordinadas:
WUGGLES



ITSALLUP: *este nombre de jugador...*



... activa zonas y niveles de bonus.



BIGSCORE** y **WUGGLES: *con un millón de dólares te debe dar igual en qué coordinadas te encuentras... ¡Ve donde quieras!*

Wip3out

Introduce los códigos como nombre estándar en el **menú opciones**. Si es correcto, la pantalla parpadeará.

Cheats

Clase Phantom:
jazznaz

Todas las pistas:
wizzpig

Todos los equipos:
avinit

Activar todos los campeonatos:
thehair

Activar todos los torneos:
bunty

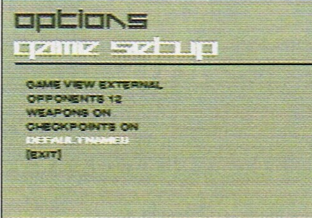
Cuatro prototipos de pistas:
caner_w

Cambia el color de los triángulos azules turbo a blanco:
bebedee

Hyperthrust Ilimitado:
moonface

Escudos y thrust ilimitados:
geordie

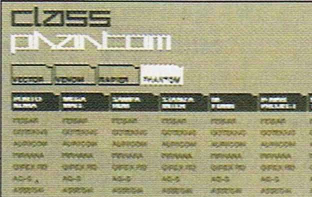
Armas casuales ilimitadas:
deputy



Para introducir el cheat escoge opciones; luego, NOMBRES-ESTÁNDAR...



jazznaz, wizzpig, avinit: *... e introduce allí los distintos cheats.*



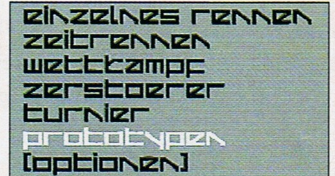
Ahora puedes hacer lo que quieras: se activan todas las clases, pistas y equipos.



Con el mejor equipo, el Icaras...



...puedes atreverte a lanzarte a la última pista, Terminal, si ya tienes un poco de práctica, porque de lo contrario las curvas te resultarán demasiado cerradas.



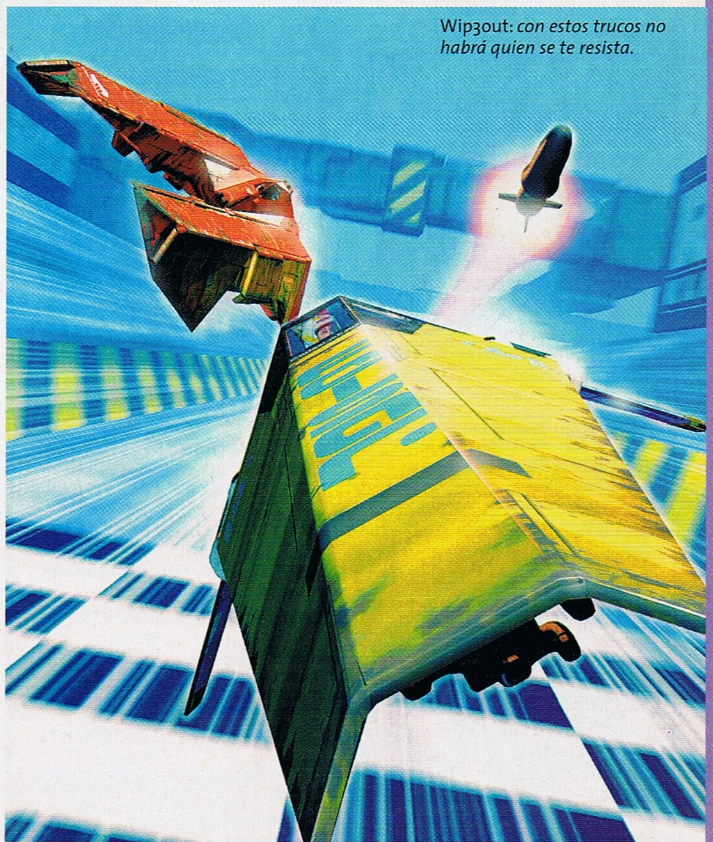
caner_w: *bajo el nuevo punto del menú principal llamado prototipos...*



... se esconden cuatro pistas de test que...



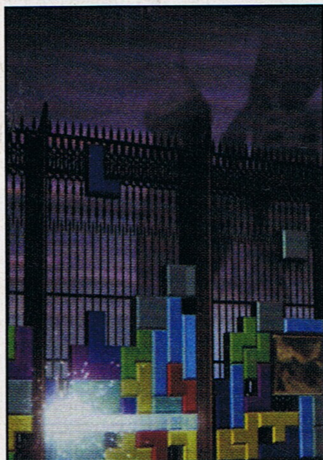
... son obra de los desarrolladores, que decidieron no meterlas en el juego principal.



Wip3out: con estos trucos no habrá quien se te resista.



NINTENDO



The New Tetris

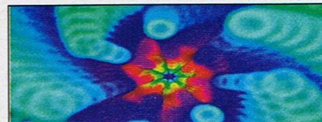
Los programadores han escondido un caleodiscopio en el juego:



Pon primero el menú de música en CHOOSE y escoge la pieza con el nombre HALUCI; después...



... comienza un nuevo juego individual e introduce HALUCI como nombre. Pon el cursor sobre OK y confirma con la A...



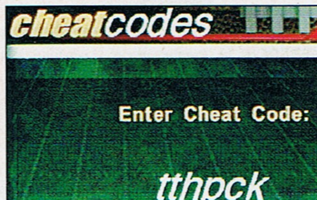
... podrás admirar los juegos de colores de este fabuloso caleidoscopio.

NFL Quarterback Club 2000

Introduce los próximos códigos en el **menú *Enter Cheats*.** Un ruido verifica que los has metido bien.

Cheats

Balón más grande: **bchbll**	Moneda grande a elegir: **bgmny**
Balón gelatina: **flbbr**	Modo *rugby*: **rgby**
Balón caliente: **hsnfr**	Modo *cámara lenta*: **frrstgmp**
Aumentar escurridizo: **bttrfngrs**	Jugadores obesos: **mrshmllw**
Más lesiones: **hsptl**	Jugadores flacos: **tthpck**



tthpck: *La abreviatura de la palabra inglesa* toothpick *(palillo de dientes)...*



... deja a tus jugadores más escuchimizados que un espagueti sin hervir.



mrshmllw: *con este código, sin embargo, parece que se han metido demasiadas hamburguesas entre pecho y espalda.*

Road Rash 64

Pulsa la secuencia de teclas Z C► C▼ C◄ C► C► Z L en el **menú principal,** en el modo *thrash,* para activar todos los niveles y pistas.



Z C► C▼ C◄ C► C► Z L ¡El lugar perfecto para introducir cheats!



Gracias al caos de la opción libre...



... ¡determinarás con qué bandas quieres enfrentarte!

GAME BOY

Bust-A-Move 4



Para los niveles ocultos, pulsa Ⓐ ← → ← Ⓐ en cuanto aparezca Press Start en la pantalla de título.



Para confirmar la introducción correcta, aparece la figura roja abajo a la derecha.



Más tarde, en el juego se activan los niveles ocultos para que los juegues.

Reservoir Rat

Passcodes

Nivel 3: **B5?B2CVKLL**	Nivel 22: **B-63SCWT4V**
Nivel 4: **41V?TWSKB-**	Nivel 23: **BDZL6BMM2G**
Nivel 5: **5LTRCX2LF7**	Nivel 24: **51T1FYKK5?**
Nivel 6: **VDLNYBGF82**	Nivel 26: **CPJ7LD5K7B**
Nivel 7: **CLGVQDVPC8**	Nivel 27: **VN-1PB9QQS**
Nivel 8: **5J9MFXSTCF**	Nivel 28: **WD71TDRKRN**
Nivel 10: **4YR73WJRS3**	Nivel 29: **V6J3RC92N?**
Nivel 11: **M5HQBYXGH9**	Nivel 30: **VJCM1B?C?S**
Nivel 12: **L5KTDWXP49**	Nivel 31: **5?TSTYQSTY**
Nivel 13: **B5RQSCVLX8**	Nivel 32: **L61K4WBGXW**
Nivel 14: **VNBHCBZRJS**	Nivel 33: **LP4B8VBCVC**
Nivel 15: **M8DN6Y6--1**	Nivel 34: **5YWNWYZLC3**
Nivel 16: **W?F?HF8K-2**	Nivel 35: **B1G3BC6FV8**
Nivel 17: **VT55CB1CDN**	Nivel 37: **BTY5NBNP8G**
Nivel 18: **W-T6RF1QC2**	Nivel 38: **WLGX9DJFTD**
Nivel 19: **C3KF4FCMW8**	Nivel 39: **C?4P8FNH7Z**
Nivel 20: **M6PKNY7L-1**	Nivel 40: **5T1B7XQKKP**
Nivel 21: **525M7YKNF7**	



***5T1B7XQKKP**: este código de acceso...*



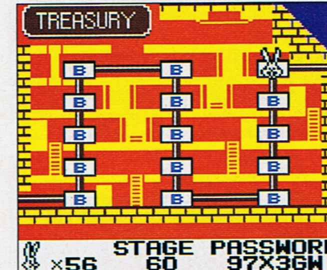
... hace que la rata más guay del submundo se pelee con las moscas del nivel 40.

Bugs Bunny's Crazy Castle 3

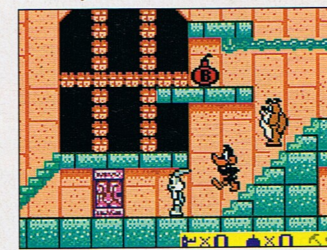
Passcodes

Nivel 5: **SXBX47**	Nivel 16: **GLBVG7**	Nivel 28: **92B249**
Nivel 6: **XCB84R**	Nivel 17: **QLBVGW**	Nivel 31: **ZSBLPN**
Nivel 7: **CTB84R**	Nivel 18: **?5BVGW**	Nivel 36: **YXP?BH**
Nivel 8: **TTB8GR**	Nivel 19: **MDBX4K**	Nivel 41: **11PPBV**
Nivel 9: **1TBX4J**	Nivel 20: **30B84K**	Nivel 46: **8QPPBJ**
Nivel 10: **L1BXGW**	Nivel 21: **N0B8BB**	Nivel 51: **M?PWPH**
Nivel 11: **51BV42**	Nivel 24: **HGB24V**	Nivel 56: **HSP?FD**
Nivel 12: **0LBVGN**	Nivel 25: **7MBXGZ**	Nivel 60: **97X3GW**
Nivel 14: **81BV47**	Nivel 26: **W3B8G6**	
Nivel 15: **45B2G7**	Nivel 27: **JNBX4K**	

***97X3GW**: el código para el nivel 60...*



... te llevará, sin que sudes ni un poquito, hasta el final de la cámara del tesoro...



... en la que, junto a las riquezas, también encontrarás muchos rivales.

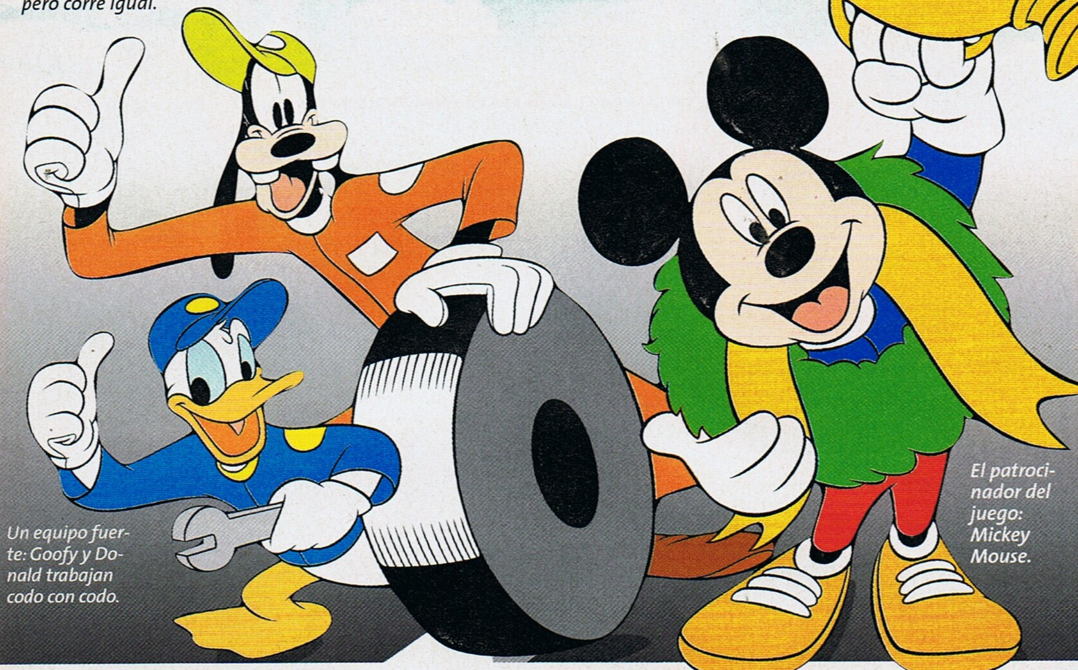
KTexto: Elena Castellanos



La canoa es más difícil de controlar que el coche, pero corre igual.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

La Game Boy Color se convierte en una pista de carreras, ¡y los personajes de Disney se apuntan a la competición!


Un equipo fuerte: Goofy y Donald trabajan codo con codo.

El patrocinador del juego: Mickey Mouse.

INFO

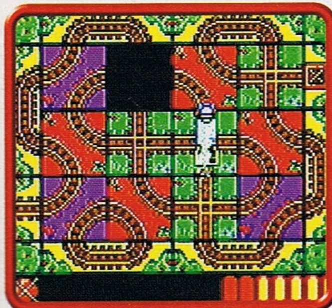
El minijuego de Pluto

Pluto no puede conducir ningún vehículo, pero puede ayudar de otra forma. Excavando en ciertos lugares del mapa de aventura puede encontrar objetos, abrir portales de teletransporte y acceder a un minijuego de tipo *Boulder Dash:* en un tiempo límite tienes que cavar túneles hasta alcanzar todos los huesos y escapar. Los desprendimientos de rocas y los perros-robot no te lo ponen nada fácil. De hecho, ganar aquí es mucho más difícil que en las carreras. Sólo si reúnes los 4 huesos dorados podrás llegar al gran final de la aventura. ¡Empléate a fondo!


Pluto es un perro, pero en este minijuego excava como si fuese un topo.



A Mickey se le ha acabado la energía mágica. ¡Lo tendrá difícil para adelantar!


Para llegar a las carreras tendrás que guiar a la locomotora por este puzzle.

¡Qué faena! Pete Palo y su banda de gamberros han robado los adornos del festival que Mickey y sus amigos estaban preparando. Sólo los devolverá si consiguen ganarles a las carreras. ¡Pues si quieren guerra, la van a tener!

La parte de aventura está muy limitada en cuanto a diversión: hay pocos lugares para explorar, y tienes que recorrerlos una y otra vez para recoger peniques y nueces. Con los peniques accedes, vía tren, a los mundos de carreras, y con las nueces sobornas a Chip y Chop para que te den la llave de la imprenta, donde puedes usar la Game Boy Printer. Pluto, el único personaje con habilidades especiales (excavar en el suelo), tiene un minijuego propio bastante divertido y bien hecho, y es lo único que salva a la parte de aventura de ser un tostón infumable. ¡Menos mal que cuando empiezan las carreras el juego se anima!

En efecto, la parte de velocidad es lo mejor de la aventura de Mickey. Los circuitos están llenos de fantasía. Tienen atajos, saltos espectaculares, zonas de turboaceleración y tramos de agua para recorrer en lancha motora. Cuanto mejor clasificado quedes en las carreras, más dinero tendrás luego para invertir en mejoras y vehículos nuevos. También puedes comprar hechizos (turbovelocidad, bombas, piloto automático...) que te darán ventaja contra los esbirros de Pete Palo. ¡Mickey, no esperábamos esa clase de trucos sucios por tu parte!

Los gráficos son coloridos y bien animados, de lo mejorcito que se ha visto en la GBC. Claro que, si detestas la blandorra estética de los personajes Disney, nada podrá impedir que te provoquen arcadas. La música es excelente y muy variada, aunque es una pena que en las carreras no hay ni un miserable efecto sonoro.

Mickey's Racing Adventure sería una maravilla con un multiplayer por cable. Al no ser así, se ha quedado en un muy buen título de velocidad, con minijuegos de propina.

PC | PS | N64 | **GBC** | E

Mickey's Racing Adventure
Velocidad y aventura para principiantes.

5.990 pts.	Rare/Nintendo	1 jugador

- Accesorio Game Boy Pocket Printer

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
10	9	8

☺ Carreras emocionantes y variadas. Buena progresión de juego. Minijuegos extra.

☹ La parte de exploración y búsqueda de objetos es aburrida y rutinaria.

Las parte de carreras y minijuegos muy bien, pero lo que es la aventura, ¡puf, un rollazo! **8**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala


Minnie, Daisy, Donald, Goofy... están perfectamente dibujados y animados.


Para pagar el billete de tren no vale el dinero normal, sólo los peniques de tren.

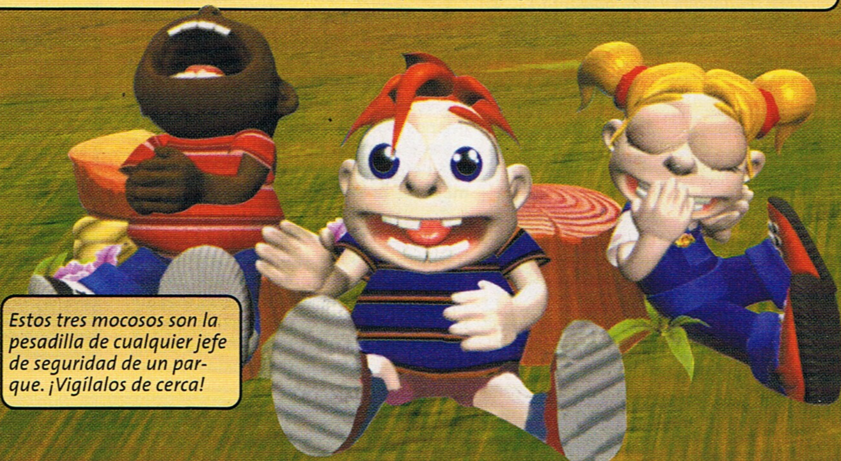
Theme Park World™

¿Te gustaría construir el parque de atracciones de tus sueños? ¡Enhorabuena!, con 'Theme Park World' lo verás cumplido. ¡Estrújate las neuronas!

¡Ah! Qué bella estampa, ¿no os gustaría estar allí? Pues en Theme Park World hay una opción en primera persona para ver tu parque. Pero no te equivoques, ¡que no estás jugando a ningún shooter en 3D!



Éste es el laboratorio desde el cual decides qué investigar para que tu parque no se quede obsoleto en pocos días.



Estos tres mocosos son la pesadilla de cualquier jefe de seguridad de un parque. ¡Vigílalos de cerca!

Este será el 'bicho' que te guíe y te enseñe a jugar al Theme Park World.

Los amantes de la simulación empresarial estamos de enhorabuena. Se ha publicado *Theme Park World*, la segunda parte del que fue uno de los pilares básicos en la historia del simulador: el inigualable *Theme Park*. Tu misión consistirá en construir un parque de atracciones desde los cimientos y hacer que sea rentable. Montañas rusas, puestos de hamburguesas, karts, servicios, papeleras... ¡Lo que sea para que los visitantes estén contentos y se dejen la pasta en tu negocio! Además de tu pericia, contarás con la inestimable ayuda de un pequeño personaje que saldrá de vez en cuando por la pantalla para decirte qué cosas van bien y qué cosas van mal. Al principio es simpático, pero luego le acabarás desactivando. El interfaz es bueno, intuitivo y está bien organizado. Otras de las buenas ideas que tiene esta segunda parte son: la opción de publicar tu parque en Internet y visitar los realizados por gente de otros países, y la de tomar fotografías de tu obra y mandárselas luego a tus amigos por e-mail.

Para el que juegue a la saga *Theme Park* por primera vez, lo encontrará muy entretenido y original, pero si ya jugaste al primer título, te parecerá que esta versión no hace mucho más que aprovechar las posibilidades gráficas que ofrece una tarjeta aceleradora. Otro punto fuerte de *Theme Park World* es la imaginación por parte de los diseñadores a la hora de crear las nuevas atracciones. **Aunque las novedades son pocas, resultan suficientes para convencer y entretener a quienes disfrutan con este tipo de simuladores.** Hay que reconocer que los señores de Bullfrog han sabido ganarse con esta segunda parte un hueco en las estanterías donde guardamos nuestros juegos favoritos.

PC | PS | N64 | SAT | E

Theme Park World

Simulador para principiantes y expertos.

5.795 ptas. | Electronic Arts | 1 jugador

Mín.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, Win 95/98, 170 MB HD. *Rec.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95/98, 3D 8MB.

Gráficos 9 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 9

Posibilidad de publicar tu parque en Internet. Todas las atracciones tienen su vídeo.

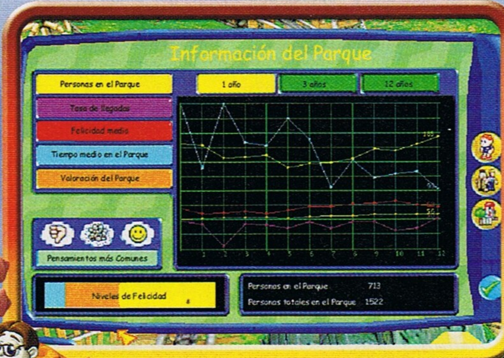
El ayudante se hace demasiado pesado. Falta de control sobre los visitantes.

Uno de los mejores simuladores empresariales creados por la casa Bullfrog en su historia. 9

Texto: Daniel Palomares.



Otra de las atracciones estrella: Los Dino Karts. ¡Seguro que atrae a muchos clientes!



Desde aquí podrás ver qué piensan los visitantes de tu parque. Hay que tenerlo en cuenta.



Atracciones cómo esta enrevesada montaña rusa se pueden hacer en Theme Park World. Pero es sólo la punta del iceberg.

CONSEJOS

Para un parque mejor:

- Antes de que coloques tu primera atracción, deberías examinar detalladamente el terreno pensando lo que vas a hacer en el futuro. Las condiciones en las que pongas los caminos que llevan a las atracciones son importantes, para que luego haya suficiente espacio a la hora de poner más atracciones.
- Aunque cueste mucho dinero, tienes que contratar suficiente personal. Sólo así tendrás los caminos limpios, y los visitantes te lo agradecerán. Por eso tienes que invertir en su formación, para que unos pocos puedan hacer el trabajo de muchos.
- Experimenta con la sal y el azúcar de tu comida rápida. Si las patatas fritas están algo saladas, tus clientes irán corriendo en busca de una bebida que sacie su sed. Si por el contrario pones demasiada sal, tus clientes huirán del parque.



Esta postal de tu parque la podrás mandar por correo electrónico para que todos admiren tu obra. Mola, ¿eh?



Puestos de comida y bebida: debes construir bastantes si no quieres que la gente se enfade. ¡Estamos hambrientos!

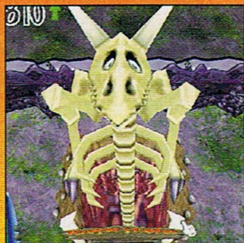
Las atracciones más impactantes

El mono loco



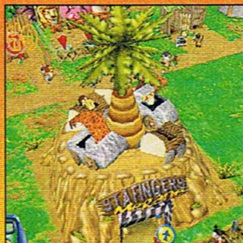
Este gigantesco gorila gira sus brazos en círculo, mareando a sus pasajeros.

El rompecocos



Cómo no podría ser de otra manera en Halloween, aquí tienes esta atracción-cerebro.

Espora Pora



A pesar del ridículo nombre de esta atracción, lo cierto es que resulta divertida.

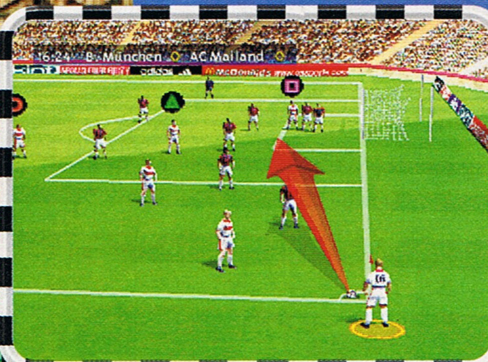
La criatura del cráter



Este alienígena ha sido raptado para hacer de tiovivo sin cobrar horas extras.



800 equipos actuales y 40 clásicos en FIFA 2000. ¡Todos los maestros del balón reunidos! ¿Te echas un partidito?



En los penaltis y saques libres podrás elegir entre tres distintos pases directos. ¡Cuidado con lo que te haces! (PS).



La flecha de pase está en rojo, a pesar de que un compañero en primer plano está libre (PS).

EA SPORTS FIFA 2000

¿Quieres disfrutar del fútbol sin salir de casa? ¿Y en primera persona? La nueva versión de la serie 'FIFA' te convierte en un as del balón.

Los duelos han ganado en clase y rudeza en el nuevo FIFA.

Fernando Hierro bloquea el contraataque de Iván Zamorano, se hace con el balón y detiene el juego por unos instantes. Ahora tiene que esperar a que un compañero de equipo corra hasta una posición adecuada. En ese momento, Ronaldo se apodera inesperadamente del balón y corre hacia el área madridista a toda velocidad: un decidido tiro a portería, ¡pero falla! Rápidamente se inicia el contraataque: Casillas lanza el balón con todas sus ganas; los madridistas, totalmente coordinados, cogen a los jugadores del Inter desorientados... Raúl se interna en el área contraria y no perdona: ¡Goooooooooooool!

Llega *FIFA 2000*: mejor técnica, trucos de juego mejorados y unos jugadores digitales muy parecidos a sus equivalentes en la vida real. Por contra, las maniobras son las mismas de los anteriores *FIFA*: pase directo y largo al área, pases al centro, tiros y sprints, así como enfrentamientos de dos jugadores. Una nueva flecha de pases te indica si el jugador al que quieres pasar la pelota está bien defendido. El color rojo indica que es arriesgado, el amarillo te dice que puede salir bien y el color verde de la flecha te indica que es un pase seguro. Pero no te tomes los colores al pie de la letra: si siempre evitas hacer los pases complicados de la flecha roja, será difícil que ganes. ¡Si quieres algo, tienes que arriesgar!

Las disposiciones tácticas para la ofensiva se eliminaron, porque los programadores querían evitar las complicadas combinaciones de botones. En su lugar, el control de la situación estándar es más refinado que nunca. Sobre las cabezas de los jugadores se muestra la tecla necesaria para cada maniobra. El caso de la defensa es muy parecido: tienes que señalar al enemigo al que hay que marcar con una defensa intensa. Se ha rediseñado el modo de Liga para poder jugar partidos de Liga y Copa simultáneamente en una misma temporada: lucharás para clasificarte en las competiciones europeas y si no tienes éxito, tal vez tengas que enfrentarte a un descenso: sólo se califican para la Li-

INFO

FIFA internacional

EA Sports planea hacerse con todo el mundo futbolístico con el *FIFA 2000*. Para ello hay una docena de distintos motivos en la carátula del juego que muestran a una u otra estrella del fútbol según donde se venda. Esto no sólo se aplica en Europa: en EE UU, Eddie Pope sale en la cubierta, y para Brasil, Israel y Tailandia, existen sus correspondientes variantes.



El chico de portada del FIFA 2000 español: Pep Guardiola.



El chico de portada del FIFA 2000 británico: Sol Campbell, Tottenham.



En Francia, Emmanuel Petit (Arsenal) decora la caja del juego futbolero.



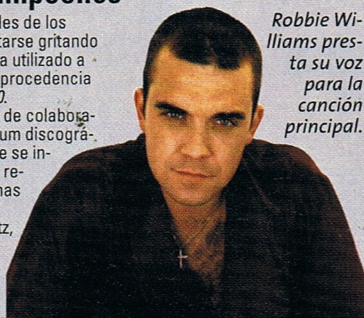
Cuanto más bonito sea un gol, más lo celebrarán los jugadores (PS).

Turbulento: movimientos realistas, incluso en los disparos fallidos, y cuando los jugadores interceptan el balón (PC).

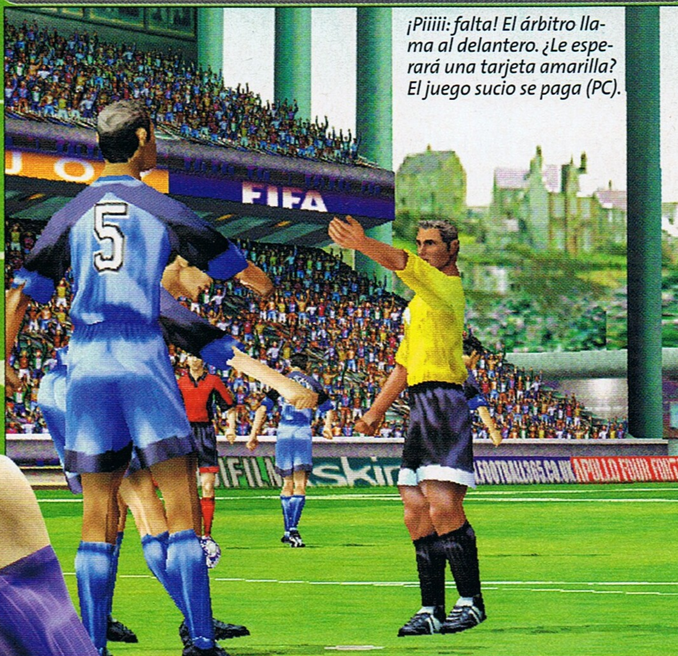
INFO

La música de los campeones

¿Quién dijo que los conocimientos musicales de los fans del fútbol no van más allá de desgañitarse gritando el himno de su propio equipo? EA Sports ha utilizado a célebres estrellas del pop de muy variada procedencia para poner música de fondo a su *FIFA 2000*. Electronics Arts ha anunciado un acuerdo de colaboración con Virgin Records para editar un álbum discográfico, en el que aparecerán 8 canciones que se incluyen en la banda sonora del videojuego, recogidas en un doble CD. Un total de 48 temas pertenecientes a grupos y solistas como Blur, Jamiroquai, Supergrass, Lenny Kravitz, Placebo o Massive Attack. El tema principal del FIFA 2000 es *It's Only Us,* de Robbie Williams, que aparece cantando en un videoclip integrado en el juego.



Robbie Williams presta su voz para la canción principal.



¡Piiiii: falta! El árbitro llama al delantero. ¿Le esperará una tarjeta amarilla? El juego sucio se paga (PC).

ga de Campeones los equipos líderes mientras los tres peores equipos descienden inevitablemente. **En total, hay equipos actualizados de las 17 mejores ligas del mundo (España, Brasil, Italia, Inglaterra, Alemania, Portugal, Francia...), 800 clubes y 40 equipos clásicos, para que puedas enfrentar al mejor equipo de la actualidad con los mejores de todos los tiempos.** También puedes reforzar tu equipo con nuevos jugadores, ¡pero el presupuesto para hacer cambios de plantilla tiene un límite! Un pequeño consejo: utiliza los jugadores del banquillo y ahorra dinero para fichar a las superestrellas del balón. Es una lástima que esta función del mánager no esté más completa.

Los avances gráficos se ven, sobre todo, en las animaciones de los jugadores que celebran los goles: los variados abrazos y saltos de los fabulosamente animados personajes 3D son dignos de verse. **La jugabilidad de *FIFA 2000*, si bien es extremadamente sólida, no es para tirar cohetes. El mando y el desarrollo del juego se diferencian muy poco de su antecesor, *FIFA 99*.** EA Sports nos vuelve a brindar un gran juego de fútbol, muy motivador, pero poco novedoso. Sin romperse la cabeza, la compañía vuelve a quedar número uno en la competición. Sólo nos resta decir: "Campeooones, campeooones...".

PC | PS | N64 | SAT | E

FIFA 2000
Simulación de fútbol

5.795/7.490 | EA Sports | 1-8/20 jug.

- *Mín.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 70 MB HD. *Rec:* Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, tarjeta 3D.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

Control manejable, situaciones estándar mejoradas, buenísimas animaciones.

Demasiado rápido a veces, no se puede configurar el mando libremente.

PC: incluso sin demasiadas novedades, es un éxito. *FIFA* celebra el fútbol con total realismo. 9

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

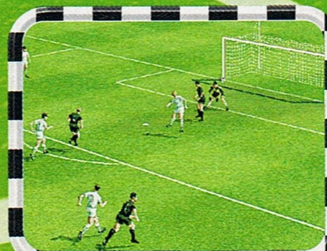
- Compatible: VMS

Playstation: animado, divertido, buena sensación de juego. Su competencia lo tiene claro. 9

Texto: Elena Castellanos.



En las entradas sucias, sufrirás con el abucheo del público (PC).



Los equipos con jugadores históricos son un gran atractivo (PC).

En los tramos nevados tendrás que hacer una conducción muy fina.

La carretera suele verse desértica, pero en el modo arcade podrás adelantar a otros coches.

Rally Championship

Los coches están reproducidos con todo detalle: luces delanteras, traseras, antiniebla...



Hay siete cámaras, y las dos interiores son bastante jugables en comparación con otros juegos.

El campeonato de rallies británico es uno de los más duros que existen. Sólo los mejores pueden afrontarlo con garantías de éxito. ¿Eres tú uno de ellos?

Rally Championship es uno de los simuladores de rally más cuidados de cuantos se han hecho para PC. Ubicado en las bellas campiñas inglesas, con sus verdes y extensos prados, sus granjas y hermosos bosques, da gusto recorrer los tramos sólo por ver pasar el paisaje, que se corresponde con tramos de rallies reales del campeonato británico. Esto por un lado es bueno (por el realismo casi fotográfico), pero por otro tiene algunos inconvenientes: la carretera es agobiantemente estrecha, y algunas partes son tan largas que resultan agotadoras de atravesar. Pero si lo que buscas es experimentar en tus carnes las sensaciones de una competición real de este deporte, no vas a encontrar un juego mejor.

El realismo también se traslada al coche, que se deforma con los golpes y sufre averías. En más de una ocasión te puedes encontrar que el motor ha reventado y que debes abandonar.

La conducción es también fiel a la realidad, con una física muy cuidada que varía con las características del coche, sus modificaciones y el tipo de terreno que recorre. Tiene sus pequeños problemillas, como cuando chocas contra un obstáculo que deberías haber pasado rozando. No parece muy creíble que la esquina de una bala de heno te pare el coche en seco... ¡ni que te hubieras dado de frente con un muro de hormigón!

El más directo competidor de este juego, *Sega Rally 2*, puede ser una opción más recomendable para ciertos gustos, mas que nada por la diversión cruda que ofrece y su conducción *arcade*. Ahora bien, la faceta de simulador de *Rally Championship* es muy superior. Además, también tiene su propia modalidad *arcade* para facilitar las cosas a los principiantes, y que incluye coches rivales para adelantar. Abróchate el cinturón y ¡a tirar millas!



consejos

Así irás bien

¡El copiloto no está de adorno! Te tedrá informadode el tipo de curvas que se aproximan: toma las menos cerradas a toda velocidad, y el resto más despacio, en correspondencia con las condiciones climáticas.

El stop-service

Aquí puedes reparar los coches y trucarlos. Después de cada parada todavía deberás hacer dos pruebas, así que es bueno que te informes de las condiciones atmosféricas y de la pista, y preparar el coche adecuadamente.



El parachoques salta por los aires: ¡la verdad es que no es una buena forma de aligerar el coche!

PC | PS | N64 | DC | E

Rally Championship

Simulador de rally fotorrealista para todos.

7.450 Ptas. | Magnetics Fields | 1 jug (8 red)

Mín.: Pentium II 200MHz, 32 MB RAM, 20 MB HD.Tarjeta 3D. *Rec.:* Pentium II 450Mhz, 64 MB RAM, 300 MB HD.

Gráficos 10 | Sonido 7 | Jugabilidad 9

Simulación realista, pero con concesiones a los principiantes. Coches deformables.

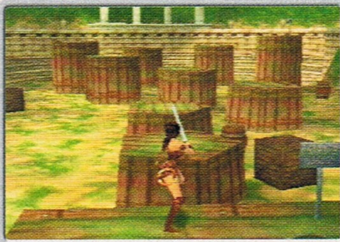
Algunos tramos son dolorosamente largos y estrechos. Algún error de colisión.

Sobresaliente simulación de rally para PC, con una aceptable modalidad de *arcade*. 9

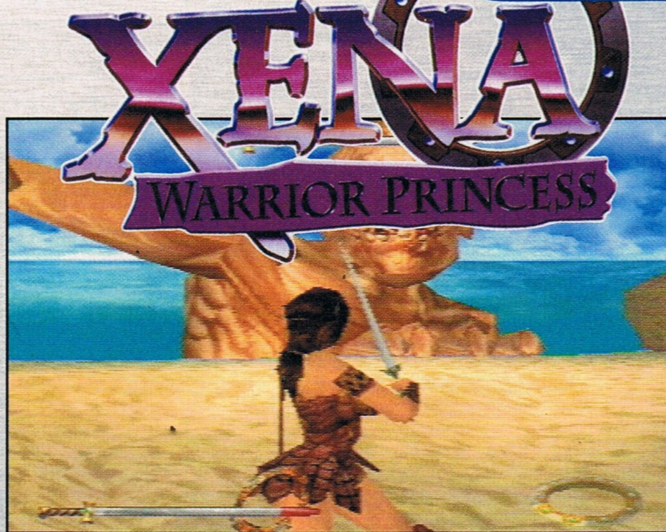
Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Xena Warrior Princess


Las escenas de vídeo son mejorables, pero al menos los personajes son reconocibles.


Como si de una Lara Croft se tratara, Xena tiene su propio campo de entrenamiento.


Uno de los jefes finales: un dragón con aliento de fuego. ¡Duro con él, Xena!


El chakram es genial: no sólo sirve para luchar; también vale para resolver sencillos puzzles. En este caso, tienes que acertar en el ojo del cíclope para poder acercarte.


Lucy Lawless interpreta a la intrépida Xena en la serie de televisión con notable éxito.

Xena anda suelta en la Playstation, ¡y está repartiendo más mamporros que nunca! La serie de televisión no era muy seria, pero lo pasabas bien y te echabas unas risas. El videojuego es del estilo: no es un portento, pero divierte. **Para luchar, suele bastar con aporrear botones al azar cerca de los enemigos.** No es que sea un sistema de combate muy elaborado, pero para jugadores casuales y fans de Xena es más que suficiente: visual, dinámico y sin complicaciones. Además de la espada y las patadas, cuentas con el chakram (un disco metálico arrojable), que puedes dirigir en el aire ¡y tumba a la mayoría de los oponentes de un solo golpe! Además de pelear, hay ciertos pasajes de saltos entre plataformas. Son más una molestia que otra cosa, y el juego estaría mejor sin ellos.

La cámara no termina de situarse bien, pero al menos, para no entorpecer la visión, hace transparentes los muros o a la propia Xena. **Los gráficos, con ser poco elaborados, son ágiles, rápidos y tienen sus buenos momentos.** El sonido es notable, con muchos efectos ambientales (¡ese glorioso grito de guerra!), y los combates conservan el espíritu de la serie. Si te gusta Xena, ¿para qué pedir más?

PC	PS	N64	DC	E

Xena, Warrior Princess
Beat'em up 3D para principiantes.

7.490 ptas.	Universal/EA	1 jugador

• Dual Shock. Memory Card

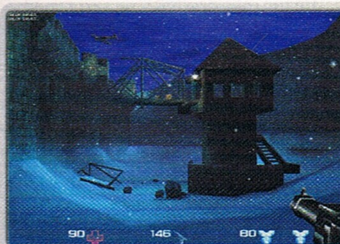
Gráficos	Sonido	Jugabilidad
7	8	7

☺ Estilo de juego fiel a la serie. Jefes finales muy chulos. La versatilidad del chakram.

☹ Se hace corto. El desplazamiento de Xena es poco preciso en los saltos.

Ofrece diversión sana y sencilla, de varapalo y tentetieso. Para pasar una tarde divertida. 7

Mortyr


Los efectos del clima están muy bien reproducidos. Incluso dejas pisadas en la nieve.


La ambientación es muy gótica y abunda en turbadora simbología nazi.


La figura del soldado es un poco tosca, ¡pero mira cuántos detalles tiene su uniforme!


La ametralladora MG-42 tiene muy poca precisión, pero no le hace falta: dispara tantas balas que a la fuerza tiene que acertar. ¡Perfecta contra grupos de enemigos!


Sebastián Mortyr, el protagonista, es el hijo del inventor de la maquina del tiempo.

En el año 2093, los nazis gobiernan el mundo. ¿Cómo es posible? Esos canallas utilizaron una máquina del tiempo en 1944 para ganar la II Guerra Mundial, y alteraron así el curso natural de la Historia. Tu misión es regresar al pasado y destruir la máquina antes de que se utilice.

***Mortyr* es el típico 3D-shooter en 1ª persona que juegos como *Doom* o *Quake* han popularizado.** La diferencia estriba en que, en vez de a monstruos, te enfrentas al muy bien preparado y letal ejército nazi. Las armas a tu disposición son las propias de 1944, y funcionan con histórico realismo. ¡Experimenta la lentitud de recarga del rifle Mauser o el efecto devastador de un lanzacohetes antitanque Panzerfaust! La mayoría de tus enemigos son soldados alemanes de 1944, que usan las mismas armas que tú, y algún que otro perro de guardia, si bien es verdad que hay una parte del juego ambientada en el futuro, con robots asesinos y armas de alta tecnología.

Sin alcanzar la maestría de los grandes títulos de shooter como *Quake 3* o *Half Life*, *Mortyr* es un buen juego dentro de su género: nada innovador, pero de temática interesante y bien ambientado.

PC	PS	N64	DC	I

Mortyr
3D-shooter subjetivo para avanzados y expertos.

7.450 ptas.	Mirage/ID Interactive	1-16 jug (red)

• *Mín.:* Pentium 200, 32 MB RAM, tarjeta aceleradora 3D
Rec.: Pentium II 64 MB RAM, tarjeta 3D

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
8	6	7

☺ La IA de los enemigos. Ciertos detallitos gráficos. Armas. Multiplayer cooperativo.

☹ Efectos sonoros. Exceso de oscuridad no corregible. Algunas ralentizaciones.

Combatir a los malvados nazis ya era divertido en *Wolfstein 3D*, y con *Mortyr* lo es aún más. 7

Textos: Gabriel Pérez-Ayala

¿Te has preguntado por qué sueñas?
¿Conoces el origen de tus pesadillas?
¡Ruff y Tumble te darán la respuesta!



¿Dónde están los duendecillos? Los dos hermanos miran debajo de la cama: aún no saben la gran aventura que les espera.

INFO

- Para salvar la partida, salta sobre la silla que encontrarás al entrar en cada nuevo mundo.
- Cada vez que uses el ataque de largo alcance, se consume una luna; te serán necesarias para matar algunos monstruos, así que no las malgastes con enemigos pequeños.
- El símbolo que hay en el lateral de la cajas sorpresas te permitirá elegir el personaje en el que te convertirás.
- Para abrir las puertas deberás vencer a los enemigos que hay al lado, saltar sobre los interruptores de la entrada o reunir un número determinado de dientes.



El angelical Ruff se puede convertir en un valiente y hábil ninja.

Soñamos gracias a los duendecillos, unas criaturas fascinantes cuya única misión es hacer nuestros sueños agradables, pero un tipejo malhumorado y gruñón, llamado Dormilón, se dedica a secuestrarlos y convertirlos en unos traviesos que disfrutan asustando a la gente... ¡con pesadillas! Deberás interpretar el papel de Ruff o Tumble, dos valientes niños, y encontrar a los 40 duendecillos perdidos por el mundo de los sueños. Tumble se defiende con su peluche, mientras Ruff usa su candil. Tu guía por el mundo de los sueños será Waky Waky, el reloj despertador, que te dará sabios consejos. Inspeccionarás cada cuarto de tu casa, ¿y qué crees que encontrarás detrás de cada puerta? Imagina: un tenebroso castillo, los restos de un naufragio, el espacio exterior, las profundidades del océano, un mundo prehistórico con dinosaurios y avispas gigantes y una pesadilla plagada de fantasmas y monstruos, pero ¡tranquilo! No todo son amenazas: además de tus habilidades iniciales hay cajas mágicas que te permiten convertirte en un robot, en un ninja o en un monstruo, y multiplicar tus poderes.

***40 Winks* es un divertido jump&rum de estética infantil pero muy original y divertido.** A veces la búsqueda se vuelve algo desesperante, pero los escenarios y los enemigos son tan variados que te encantarán. ¡Felices sueños!



Verás cajas de música esparcidas por los diferentes mundos; salta sobre ellas y, ¡sorpresa!, aparecerás de nuevo, pero convertido en un gorila. Entonces, los malvados monstruos tendrán mucho que temer.

31

Vigila siempre la cantidad de zetas que tienes. Si te quedas con cero, ¡te despertarás y se acabó tu aventura!, así que no entres en lugares difíciles sin reunir muchas primero.

PC | **PS** | N64 | DC | E

40 Winks

Jump&rum para principiantes y avanzados.

7.490 pts.	GT/Virgin Interactive	1 jugador

- Dual Shock, Memory Card.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
8	7	8

☺ Variedad de mundos, escenarios y enemigos. Entorno simpático y divertido.

☹ La búsqueda de las ruedas para abrir puertas es a veces muy desesperante.

Un juego simpático y original, especialmente indicado para niños aventureros. **8**

Texto: Elena Castellanos



Vuelas sobre un dragón hacia nuevas zonas de un paisaje encantado.



Este teletransportador mágico te lleva a otras épocas del juego.



El primer enemigo de envergadura es un caballero mecánico. ¡Sólo puedes golpearle cuando aparta su escudo!

HYPE The Time Quest

¿Un caballero de juguete? ¡No subestimes la fuerza del plástico!

En *Hype*, la novia del protagonista ha sido secuestrada y a él lo han enviado atrás en el tiempo. Tendrás que viajar por cuatro épocas para rescatarla. Catorce niveles fantásticos y cincuenta criaturas (todas de plástico) se interponen en el reencuentro de los enamorados, en una aventura que se inspira en el *Zelda* de N64. **Para abatir a tus enemigos usas espada, ballesta y doce hechizos.** La aventura es buena y entretenida, llena de personajes con los que interactuar, una historia interesante, puzzles bien hechos y acción variada. Donde falla es en el apartado técnico. El control es impreciso, y los gráficos tienen un aspecto anticuado. Las partes de salto son un sufrimiento continuo, y como sólo puedes salvar la partida en ciertas localizaciones concretas, a menudo te ves en la circunstancia de tener que repetir lo mismo una y otra vez hasta que consigues superar esa zona tan difícil en la que te matan con regularidad. Encima, los enemigos resucitan al restaurar la partida. ¡Vaya una idea idiota! Pese a estos defectos, la estética Playmobil es original y le da un aire muy curioso a todo.



¡Socorro! ¿Dónde estoy? El plano es muy mono, pero no resulta nada útil.

PC | PS | N64 | DC | E

Hype: The Time Quest

Aventura de acción para avanzados.

6.794 pts.	Ubi Soft	1 jugador

Mín.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 115 MB HD, Tarjeta 3D. *Rec.:* Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95, 542 MB HD.

Gráficos 6 | Sonido 8 | Jugabilidad 6

☺ Interesante historia de fantasía, personajes curiosos y buena música.

☹ Secuencias de saltos chapuceras. Salvar la partida es tedioso.

Estética original en una aventura con fallos de control y partes de saltos catastróficas. **6**

El mañana nunca muere



El Martini seco y el traje planchado. James Bond vuelve a luchar contra los enemigos de Su Majestad, ahora en la Playstation.

Saigón: las instalaciones del malvado Carver están repletas de personal armado. Menos mal que Bond ha podido colar su automática por la aduana.

Casi a la vez del estreno de la última película de James Bond *El mundo nunca es suficiente*, Electronic Arts lanza al mercado el juego de su predecesor *El mañana nunca muere*.

Los fans del elegante agente secreto se van a llevar una decepción. **Esto no es un juego de espionaje, sino un shooter donde la fuerza bruta triunfa por encima de la inteligencia.** James Bond ha mutado en un Rambo que corre hacia sus enemigos con las balas silbando a su alrededor o encajándose en su pecho sin graves consecuencias, y que descarga plomo sobre todo el que se cruza en su camino, como si fuera un jinete del apocalipsis. El sistema de autoapuntado facilita tanto las cosas que la emoción brilla por su ausencia. La pobre inteligencia artificial de los enemigos empeora las cosas, y te aprovechas de sus escasas luces para liquidarlos con facilidad. Incluso la vista de francotirador resulta decepcionante, con un zoom bastante limitado.

Como no todo iba a ser malo, los escenarios son variados y los niveles de persecución (ya sea en coche, esquís o lo que toque) son distraídos. Pues vale.



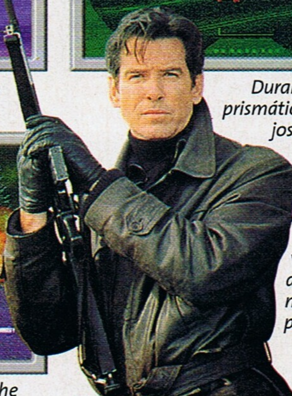
Este zoom es engañoso: ¡el enemigo está más cerca de lo que crees!



Durante la noche, los prismáticos con infrarrojos son muy útiles.



En esta persecución conduces un coche con lanzamisiles; ¡mucho mejor así!



007 vuelve a aparecer en nuestras pantallas.



El autoapuntado señala quién es el próximo destinatario de tus balas.

PC | PS | N64 | DC | I

El mañana nunca muere

Shooter en 3ª persona para avanzados.

7.490 pts.	Electronic Arts	1 jugador

Compatible: Memory Card, Dual Shock.

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 6

☺ Los niveles de conducción. La cámara es buena.

☹ Facilón y descerebrado. Zoom malo. Efectos especiales regulares.

Infiel al espíritu Bond. Al menos, se inspira en las localizaciones y escenas de la película. **6**

Textos: Gabriel Pérez-Ayala· Foto: Bauer Publishing Co. (1)

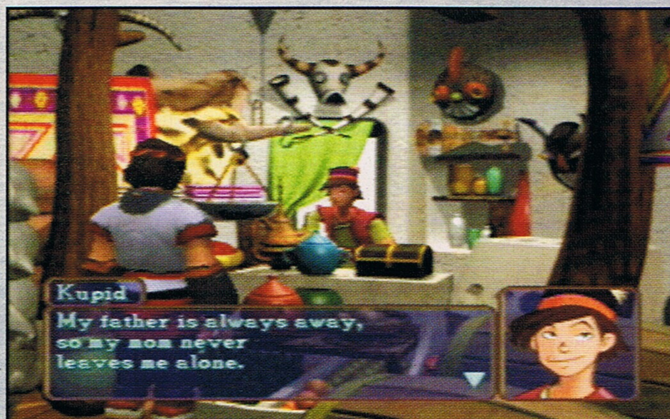
JADE COCOON



Aquí tienes un ejemplo de la combinación de monstruos: a este bichejo azul...


... le añadimos esta especie de feo abejorro. Los atributos y apariencias se combinan y...


... ¡Listo! ¡Unas cuantas fusiones más, y no lo reconocería ni la madre que lo parió!



El diseño de personajes ha estado a cargo de Katsuya Kondoh, de Studio Ghibli, que ha producido películas como Nicky la bruja, Mi vecino Totoro *o* Porco Rosso.

Jade Cocoon es parecido a *Pokémon*, pero con la innovación de que tus criaturas, además de crecer y evolucionar con el tiempo, pueden también fusionarse con otras para dar lugar a nuevas razas. Esto se ha conseguido mediante un sistema de *morphing*, que da lugar a cientos de combinaciones posibles.

Los diseños de personajes de este juego son muy buenos, estilo manga, y los escenarios son preciosos, si bien bastante repetitivos (demasiado bosque). Los monstruos no están mal, y hay muchos (más de 150), pero no esperes que tengan el carisma de los encantadores pokémon.

La parte de rol y de combate están descompensadas, pues la segunda resulta muy extensa. Hay que combatir un montón, por turnos, y necesitarás mucha paciencia y tenacidad. **Lo que no nos explicamos es por qué los combates son tan simplones y repetitivos, si constituyen una parte tan importante.** Menos mal que hay una opción para abreviar las animaciones de magia y captura, ¡o esto se habría hecho eterno! De propina, puedes enfrentar a tus monstruos con los de un amigo (enchufando su Memory Card a tu consola), y acceder a una zona especial de caza al final del juego.


Los fondos son de gran belleza, sólo comparables a los del Final Fantasy VIII.


El protagonista es un chaval de pocas palabras. De hecho, ¡no dice ninguna!

PC	**PS**	N64	DC	E

Jade Cocoon
Rol y crianza de monstruos para avanzados.

8.990 pts.	Genki/Crave	1-2 jugador

- Dual Shock. Memory Card.

Gráficos 9 · Sonido 8 · Jugabilidad 6

☺ Agradable banda sonora. Diálogos hablados. La idea de fusionar monstruos.
☹ Muchos combates y muy repetitivos. La parte de rol sabe a poco.

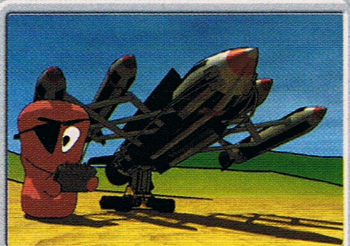
Como juego de rol no da para mucho, pero como crianza de monstruos no está mal. **6**

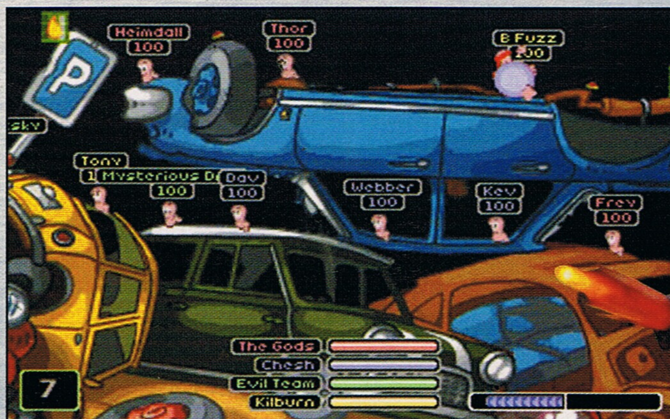
Texto: Gabriel Pérez-Ayala

WORMS ARMAGEDDON


La onda expansiva de las armas explosivas puede dañar a los gusanos parapetados.


Los gráficos tienen un aire cómico, muy de dibujos animados, ¡incluso las explosiones!


Hay unas cuantas secuencias de vídeo que reflejan la comicidad de la guerra gusanil.



Con cuatro equipos a la vez, la pantalla se puede llenar de gusanos. Todos están perfectamente identificados por su nombre, cuyo color corresponde al de su equipo.

Normalmente, no vemos con buenos ojos las adaptaciones tardías de PC a consola. Suelen ser versiones simplificadas, adaptadas sin ton ni son, que aspiran a venderse gracias a la fama alcanzada por el original. Pero este caso es distinto. **Es uno de los multiplayers más divertidos y originales que se pueden encontrar,** y su llegada a consola no podía ser más afortunada. ¡Siempre es más fácil reunir a los amigos alrededor de una consola que de un ordenador!

Si jugaste al primer (y feo) *Worms* de Playstation, ya sabrás de qué va esto: los jugadores tienen su equipo de gusanos y, jugando por turnos, machacan a los rivales con todo tipo de delirantes armas: bazookas, ovejas explosivas, bates de béisbol, pichones teledirigidos, dinamita... Lo gracioso del tema es que no siempre salen las cosas como tú quieres, y un disparo mal calculado puede tener consecuencias imprevisibles. La sensación de ridículo cuando tu propia granada rebota en un promontorio y te estalla en la cara es indescriptible.

El control no se aprende tan rápidamente como en PC, pero es cuestión de dedicarle unos minutillos de práctica ¡Adelante con esos air strikes!


¿En qué juego de estrategia tienes la oportunidad de luchar entre bananas gigantes?



PC	**PS**	N64	GBC	E

Worms Armageddon
Estrategia y habilidad para todos.

8.490 pts.	Team 17/Microprose	1-4 jug.

- Dual Shock, Memory Card

Gráficos 6 · Sonido 6 · Jugabilidad 9

☺ Gráficos y voces humorísticas. Sistema de control bien adaptado a consola.
☹ No tiene tantas opciones de configuración como en PC.

Un fenomenal juego de PC que mantiene el tipo en su conversión a consola. Muy divertido. **8**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Extraño: el modo más adecuado para principiantes es el duelo de dos jugadores o la división de la pantalla vertical.



Mika Häkkinen puede ser el rey de la pista, pero tú eres el rey de la consola... ¡y nadie te adelanta!

F1 World Grand Prix

Mika Häkkinen volvió a ser campeón del mundo por segunda vez, ¡pero ahora tienes la posibilidad de arrebatarle el título en la Dreamcast!

Los bólidos de la Fórmula 1 y las consolas tienen algo en común: ambos están en la cumbre del avance técnico y son más rápidos en cada generación. Es lo que pasa con la Dreamcast de Sega, la consola Grand-Prix ideal.

Se incluyen 16 carreras, todos los pilotos y equipos de la temporada... del 98. Si quieres empezar rápidamente, haz click en *carreras individuales* o *a contrarreloj*. **El punto central del juego es una temporada completa del campeonato mundial, que los desarrolladores del sistema de vídeo han escenificado poniendo todo su esfuerzo.** Si dispones de mucho tiempo, puedes jugar el fin de semana en carreras a tiempo real: comienza con el entrenamiento del viernes para pasar el domingo a la calificación y el warm-up.

Da lo mismo que comiences con sol o lluvia, porque la calidad de los gráficos salta a la vista: pistas como la de Montecarlo tienen una apariencia muy realista gracias a las logradas texturas. En los circuitos permanentes, sobresale la perspectiva de lejos.

Puesto que *F1 World Grand Prix* ofrece la posibilidad de retocar el spoiler, la caja de cambios y las ruedas, este juego va especialmente dirigido a los fans de consolas que juegan durante horas y horas. Los menos jugones se sentirán algo frustrados, ya que no conseguirán satisfacciones inmediatas: **la dificultad para principiantes es el punto más negativo, además de lo obsoleto que se queda al remitirse a la temporada del 98 y no a la del 99.**



Realista y dramático, pero sólo para profesionales: en la perspectiva de piloto, puedes ver lo que tienes detrás gracias a los dos retrovisores. ¡Observa los restos de hierba y arena!

INFO

Licencia para correr

Los fans de la F1 deberían quedarse con el nombre de la compañía Video Systems. La pequeña desarrolladora japonesa se ha preparado adaptando algu-



nos juegos de carreras de Nintendo para el debut de la Dreamcast.

La jugabilidad de la versión de la DC se basa en el algo anticuado modelo de la Nintendo 64 (imagen). Se tomaron algunos elementos gráficos de la versión de Nintendo y se mejoró la resolución, la profundidad y los detalles. A pesar de los fallos gráficos, el modelo de la N64 tampoco es malo: incluso en el modo de división de pantalla, la lluvia, el humo y las nubes de polvo están representados con un realismo bastante aceptable.

PC | PS | N64 | DC | E

F1 World Grand Prix

Juego de carreras para avanzados y expertos

8.990 ptas. | Video Systems/Sega | 1-2 jug.

Compatible Virtual Memory, Internet Link, Vibration Pack, volante Dreamcast

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

Variado y lleno de opciones, pistas realistas y modelos de vehículos.

Comentarios absurdos, no se aprecian los daños, temporada antigua.

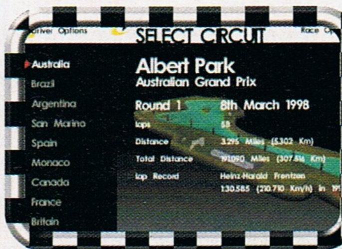
Material técnico impecable. Únicamente las simulaciones de PC ofrecen más complejidad. 8



Los gráficos de F1 demuestran que la DC es una consola con muchas posibilidades.



En el circuito de Montecarlo pasarás delante del popular puerto. ¡Atento a las vistas!



Menús: elige entre los 16 circuitos y todos los pilotos de la temporada del 98.

Texto: Elena Castellanos. Foto: Fery Press/Tyler Larkin (1)

SPEED DEVILS



Aunque a la conducción en sí le faltan creatividad y fantasía, los escenarios las derrochan por los cuatro costados: ¡un tiranosaurio en mitad de la carretera!

La modalidad de dos jugadores es lamentable, pero la de campeonato tiene muy buenas ideas y es entretenida. Ganas dinero superando retos especiales y ganando apuestas. ¡A veces, si un rival está muy picado, puede llegar a apostarse su coche contra el tuyo! Con el dinero compras mejoras, coches y reparas las abolladuras sufridas. Los circuitos son muy bonitos y variados, con muchos elementos fantásticos en el decorado. El estilo de conducción es *arcade* total, y mostrarse agresivo durante los adelantamientos da estupendos resultados. ¡Echa a tus rivales a la cuneta!

PC | PS | N64 | **DC** | E

Speed Devils

Velocidad arcade para principiantes y avanzados.

8.490 pts. | Ubi Soft | 1-2 jug.

- Visual Memory, Race Controller

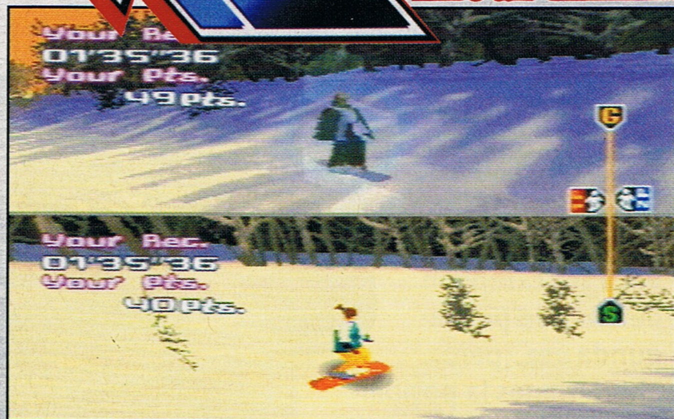
Gráficos 8 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

☺ Coches deformables. Recorridos entretenidos de ver. Original sistema de puntuación.

☹ El modo de dos jugadores es penoso. Faltan objetos para romper con el coche.

Carreras *arcade* con personalidad propia, que se vuelven aburridas con dos jugadores. 7

TRICK'N SNOWBOARDER



Puedes competir con un amigo por cable link o a pantalla dividida. Aunque en esta última aparecen más fallos gráficos, la jugabilidad no se ve perjudicada.

Otro título que se suma a la larga lista de juegos de snowboard; éste aporta, sobre todo, sencillez de manejo y gráficos rápidos, que resultan en una sensación de velocidad bastante buena. Las competiciones pueden ser de trucos acrobáticos o de velocidad (o mixtas de ambas), en dos modalidades: *juego libre* y *escenario*. En la segunda tienes que superar diez retos especiales. Cada vez que completas el escenario, los atributos de tu snowboarder mejoran, y ganas nuevos personajes o atuendos. Los trucos son realistas y sencillos de hacer; ¡lo difícil es combinarlos!

PC | **PS** | N64 | DC | I

Trick'n Snowboarder

Velocidad y snowboard para ptes. y avanzados.

7.490 pts. | Capcom/Virgin Int. | 1-2 jug.

- Dual Shock, Memory Card, Cable Link

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

☺ Mucha velocidad. Las pistas están bastante bien diseñadas. Bonus ocultos.

☹ Sólo un rival simultáneo. El modo *escenario* no varía, es siempre el mismo.

Una opción muy recomendable para los aficionados al snowboard y/o a la velocidad. 7

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2



ScreenFun ¡SORTEO!
Para que sientas la total emoción de ser un piloto de F1, nada mejor que enfundarte un polo con el logo del juego bordado. Ref.: Polo Monaco GP, Apdo. de Correos 14.124, Madrid 28080.

Los neumáticos se queman en el asfalto y el vehículo trompea salvajemente: pilotar un Fórmula 1 no es tarea fácil.

Originalmente programado para PC, esta adaptación luce hermosa en DC. Se trata de uno de los simuladores de Fórmula 1 más completos y bien hechos que existen, así que, si te gustan este tipo de juegos, ten por seguro que no te va a decepcionar en absoluto. ¡Las opciones de optimización del coche son impresionantes! Si lo tuyo son las carreras *arcade* pero te gustaría iniciarte en las procelosas aguas de la simulación, ¡no busques más! La modalidad *arcade* es difícil y exigente, pero si te esfuerzas, se puede llegar a dominar, y sirve de preparación para abordar el complicado modo *simulación*.

PC | PS | N64 | **DC** | E

Monaco GP Racing Sim. 2

Simulador de Fórmula 1 para avanz. y expertos.

8.490 pts. | Ubi Soft | 1-2 jug.

- Visual Memory. Race Controller. Vibration

Gráficos 9 | Sonido 6 | Jugabilidad 9

☺ ¡Súper ultra mega realista! Curioso modo *retro*. Excelente modo de dos jugadores.

☹ Condenadamente difícil en el modo *arcade*, y casi imposible en *simulación*.

Uno de los mejores juegos de Fórmula 1 llega a Dreamcast. ¡Va a ser difícil superarlo! 9

BUST A MOVE 4



Una reacción en cadena puede destruir muchas pompas a la vez, lo cual supone atiborrar de burbujas al adversario, ¡que te las devuelve con otra reacción en cadena!

¡Ya van cuatro! Contra todo pronóstico, este nuevo *Bust a Move* (alias *Puzzle Bobble*) no pierde comba y mantiene un altísimo nivel de calidad e interés. El diseño de personajes es tan simpático como siempre, cada uno con su musiquilla, gestos y gritos de guerra particulares. Hay un nuevo editor de puzzles, y en las luchas a dos jugadores puedes competir a la manera clásica, pausada y cerebral, o en una nueva modalidad (activada por defecto) con tremendas reacciones en cadena y ataques masivos de burbujas. Supone un cambio refrescante en el ritmo de juego. ¡Ametralladora de burbujas!

PC | PS | N64 | GBC | I

Bust a Move 4

Puzzle fantástico para principiantes y avanzados.

4.895 pts. | Taito/Virgin Int. | 1-2 jug.

- *Mín.:* Pentium 100, 32 MB RAM, Win 95/98, 1,35 MB disco duro
  Rec.: 350 MB disco duro

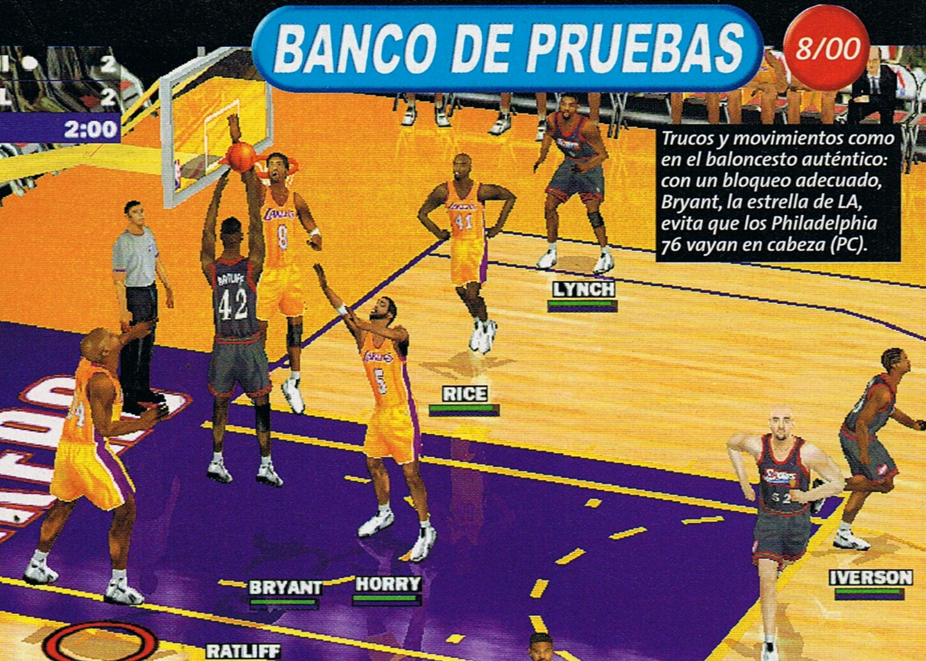
Gráficos 6 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

☺ El editor de puzzles. Opciones de juego y configuración. Las reacciones en cadena.

☹ Se echan en falta más burbujas. ¿Para cuándo 3-4 jugadores a la vez?

Es el mejor Bust a Move hasta la fecha, pero podrían haber incorporado más novedades. 8

Ningún juego de baloncesto había sido tan completo hasta la fecha. Si echabas de menos a Michael Jordan, ¡espérate a jugar con 'NBA Live 2000'!



Trucos y movimientos como en el baloncesto auténtico: con un bloqueo adecuado, Bryant, la estrella de LA, evita que los Philadelphia 76 vayan en cabeza (PC).

NBA Live 2000

Jordan vuelve a tomar el balón: toda una leyenda del basket.

Los célebres Chicago Bulls pasaron, en menos de un año, del todo a la nada. En el 98 se alzaron con el deseado anillo de la NBA, la liga de basket más importante del mundo; pero en la siguiente temporada perdieron a su talismán, Michael Jordan. Sin embargo, ahora ha sucedido algo increíble: Jordan ha vuelto a la cancha. Lo que no lograron los Bulls, ¡lo consigue una compañía de videojuegos!

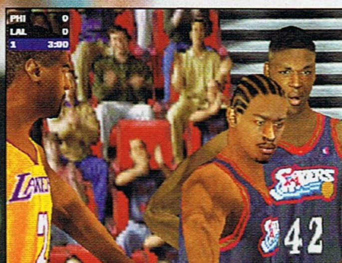
Air Jordan se encuentra mejor acompañado que nunca en *NBA Live 2000*. Además de todos los jugadores de la NBA de la actualidad, hay cinco equipos opcionales compuestos de estrellas de épocas pasadas. Al crear tu equipo, puedes incluso incluirte a ti mismo como un jugador más (en la versión de PC). Y no sólo eso: una versión mejorada del editor facial de *NHL 2000* te permite importar fotografías.

Estas funciones mágicas son muy interesantes, pero, ¿cómo es realmente la jugabilidad de esta simulación de baloncesto? Absolutamente brillante: **ningún otro programa puede superar a *NBA Live 2000*, que ofrece todo un surtido de variadas maniobras.** De acuerdo; el mando de ocho botones puede frustrar un poco al principio, pero una vez dominados estos pequeños detalles, uno se ve gratamente recompensado. Cantidad de trucos para engañar al contrario, dribblings , alley-oops, pases certeros y unos mates espectaculares hacen honor al *Live* del título.

Muchas opciones divertidas redondean *NBA Live 2000*: en los *duelos de calle*, por ejemplo, puedes enfrentarte directamente a tu contrincante favorito; **en el modo *franquicia*, trabajas durante 25 años sacando adelante a tu equipo.** Para ello no podrás sobrepasar las fronteras del sistema financiero.

En cuanto a los gráficos, llaman la atención tanto los de los profesionales como los de los jugadores aficionados. En el PC podrás alcanzar unas resoluciones brillantes con una variedad extrema; incluso se saca todo el potencial de un Pentium III con acelerador 3D. Los jugadores muestran unos rasgos faciales fácilmente reconocibles.

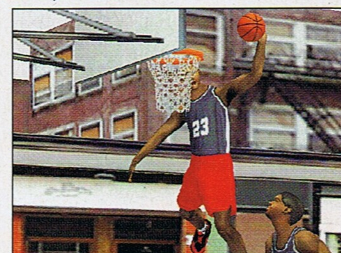
El *regreso* de Michael Jordan no podría haberse celebrado con una simulación más espectacular y más jugable. *NBA Live 2000:* ¡canasta de tres puntos!



Antes del pitido, el superjugador Allen Iverson felicita a sus contrincantes (PC).



¡Canasta! Podrás volver a disfrutar de este espectacular enceste de los Orlando Magic en la repetición (PSX).



Jordan en el aire: en el modo calle se enfrenta incluso a Magic Johnson (PC).

PC | PS | N64 | SAT | E

NBA Live 2000

Deporte para avanzados y expertos.

7.490 pts. | EA Sports | 1-8 jugador

- *Mín.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95/98, 20 MB HD. *Rec.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95/98, 500 MB HD.

Gráficos 10 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 8

Control madurado, desarrollo del juego realista, gráficos, nuevo modo Streetball.

Modo de entrenamiento algo complicado para el inicio, demasiadas teclas.

PC: la simulación de NBA más completa y redonda que ha salido hasta la fecha. 9

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 9

- Memory Card, Dual Shock.

PSX: los gráficos no son tan espectaculares; sin embargo, el mando resulta más manejable. 9

Texto: Elena Castellanos · Foto: Carlos Álvarez.


El objetivo está claro: ¡ganarle a Mario!

PC PS N64 GBC E

Mario Golf

Simulador de golf para avanzados y expertos.

5.990 pts. | Nintendo | 1-2 jug.

Los juegos de golf no gustan a todo el mundo, y *Mario Golf* no es una excepción a esta regla. Aclarado esto, ya podemos decir que es un juegazo de tomo y lomo, una de las obras maestras de GBC. Música, gráficos, jugabilidad... Todo es una delicia y, además, tiene originalidad: no sólo puedes jugar unos hoyos con Mario o Luigi, sino que puedes crearte un golfista personalizado y construir poco a poco tus habilidades en una especie de aventura de rol. Dispones de estadísticas de tus mejores resultados para que te superes a ti mismo, e incluso un diccionario de golf con el fin de que aprendas todos los términos técnicos de este deporte. ¡Si te gusta el golf, no lo dejes escapar!

Gráficos 9 Sonido 10 Jugabilidad 9


Puedes salvar tus progresos cuando quieras. Es largo, es bueno, ¡es Mario!


El multijugador va sólo por cable link, ¿no podrían turnarse con la misma consola?

Toda la jugabilidad de los títulos de golf de las grandes consolas en Game Boy Color. 9



Muchísima diversión a cuatro jugadores.

PC PS N64 DC E

The New Tetris

El puzzle por excelencia para todos.

9.490 pts. | Nintendo | 1-4 jug.

A estas alturas, explicar de qué va el *Tetris* no tiene mucho sentido, así que veamos qué ofrece de nuevo esta versión: pueden jugar hasta cuatro jugadores, echándose basura unos a otros a medida que completan líneas. Una sombra dibuja dónde van a caer las piezas, y tienes una pieza de reserva para sustituir a la que está cayendo. La puntuación por líneas de cada partida se va acumulando y, cuando llegas a una cifra determinada, construyes una de las 7 maravillas del mundo. Músicas variadas, efectos sonoros pobres y los gráficos de siempre completan la oferta. Si aún no conoces el *Tetris*, este cartucho es una buena manera de descubrirlo.

Gráficos 4 Sonido 6 Jugabilidad 8


La posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores. Bonitas melodías.


¿No es hora de pasar página y hacer algo nuevo? Faltan efectos especiales.

Aunque ya estés harto del *Tetris*, el multiplayer a cuatro le da una nueva dimensión. 7


¿Y se supone que eso de ahí es un zombi?

PC PS N64 GBC E

Carmageddon

Velocidad para principiantes y avanzados.

5.990 pts. | SCI/Virgin Int. | 1 jugador

Que no te confunda la publicidad. *Carmageddon* de GBC es, principalmente, un juego de laberinto. Tienes que conducir tu coche pasando por los checkpoints en un orden determinado. Para dar con ellos hay una flecha que te indica la dirección en la que están, aunque no la ruta para alcanzarlos. Una pega: los gráficos del escenario a veces tapan la flecha y dificultan tu labor. También puedes acabar la carrera destruyendo a los otros coches (poco práctico) o atropellando a todos los zombis (tedioso). Los power ups son casi inútiles, pero tampoco es que hagan mucha falta. Las fases especiales de misión y los coches extra le dan más vidilla.

Gráficos 6 Sonido 6 Jugabilidad 6


Las misiones especiales. Poder comprar coches nuevos.


Dependencia excesiva de la flecha, que a veces no se ve. Circuitos repetitivos.

Una aceptable conversión del juego original, que resulta en un aceptable juego de coches. 6


Los invasores del espacio contraatacan.

PC PS N64 GBC I

Space Invaders

Shoot'em up machacón para principiantes.

5.990 pts. | Activision | 1 jugador

La repanocha. ¿Alguien se acuerda de este juego? ¡El abuelo de los shoot'em ups! Dejando la nostalgia a un lado, el *Space Invaders* ya estaba muy trasnochado, así que para su conversión le han añadido algunos bonus: un enorme jefazo al final de cada fase (compuestas de varias oleadas de marcianitos), tres naves seleccionables, power ups para recoger durante la batalla, algunos movimientos extra y nuevos tipos de extraterrestres (con sus correspondientes ataques especiales). ¡No podrían haberlo hecho mejor! Es sorprendente lo divertido que les ha salido la resurrección de este juego casi prehistórico, sin perder en el proceso el mágico encanto del original.

Gráficos 7 Sonido 6 Jugabilidad 7


Las nuevas mejoras incorporadas al clásico. Tiene una cierta cualidad hipnótica.


Uno se siente muy viejo jugando a esto.

Un clásico. Su recuperación para el mundo del videojuego doméstico es una gran idea. ¡Bravo! 7


Turok tuvo más fortuna en la Nintendo 64.

PC PS N64 GBC E

Turok: Rage Wars

Shooter para avanzados.

5.990 pts. | Acclaim | 1 jugador

El problema de este juego es que es demasiado ambicioso, sin que sea capaz de ofrecer una jugabilidad a la altura de sus pretensiones. Las armas y munición son todas muy parecidas. Salvo el lanzacuchillas, la única diferencia es la cantidad de disparos necesarios para matar a cada enemigo. Si es débil, usas munición estándar. Si aguanta más, cambias a la explosiva. Si te atacan pirañas, activas el escudo de mordiscos. Si son enemigos con cuchillo, escudo de golpes, y si van armados con rifles, escudo de disparo. Tanta gestión de armamento y escudos acaba siendo un rollo y añade poco a la jugabilidad. La dificultad es elevada y el desarrollo del juego, lento.

Gráficos 8 Sonido 7 Jugabilidad 5


Técnicamente está bien. Las luchas con los enemigos finales son muy buenas.


Fases aburridas. Poco espacio para reaccionar. Passwords tardíos.

Gráficamente es chulo, pero no consigue mantener el interés por mucho tiempo. 6


Cuidado con la planta, ¡o te comerá!

PC PS N64 DC E

Los Pitufos

Jump&run para principiantes.

7.490 pts. | Infogrames | 1 jugador

Este jump&run sigue las pautas marcadas por *Tarzán*: gráficos en 3D y acción en 2D, con la cámara desplazándose de sitio cuando le parece. Destacan, por el lado negativo, las secuencias de vídeo intermedias, pésimamente animadas, los desesperantemente frecuentes tiempos de carga y la brevedad de los niveles. Hay dos rutas para jugar: una está pensada para niños pequeños, con niveles de libre elección, y la otra, de estructura lineal, está dirigida a los jugadores más pacientes. La ruta infantil está muy bien, pero se acaba muy rápido. La *adulta* también es corta, pero las continuas caídas al vacío impiden que te la acabes en un suspiro, a costa de crear frustración. ¡Gargamel, ven pronto!

Gráficos 6 Sonido 5 Jugabilidad 5


Los gráficos son majillos y coloridos. Voces traducidas.


Excesivamente infantil. Niveles muy cortos. Tiempos de carga frecuentes.

Playstation tiene pocos jump&runs que merezcan la pena. Éste no es uno de ellos. 5

BLADE

Te enganchas con un juego y puedes pasar horas y horas de diversión; en esos momentos, ni siquiera imaginas la de horas de trabajo y tesón que se esconden detrás de un éxito...

HECHO EN ESPAÑA

Desde el lejano Más Allá, resuenan ecos de ultratumba en nuestros oídos.

Si eres un jugador de primera, ya sabes toda la diversión que se puede sacar de un videojuego, las horas y horas que puedes estar interpretando el papel de un personaje de otro tiempo que ni siquiera imaginas... Pero, ¿te has parado a pensar alguna vez la de trabajo que hay detrás de tu diversión?

Rebel Act se fundó en 1996 a la sombra de Friendware, una compañía distribuidora de juegos en España y en los países de habla hispana, que decidió lanzarse al desarrollo de sus propios juegos. ***Blade*, su primera y hasta ahora única aventura, es para PC y supone una apuesta fuerte en el mundo de los videojuegos:** lleva gestándose más de tres años, combina elementos de aventura y de rol con un avanzado sistema de combate, todo ello en un entorno 3D que conduce a los personajes por 18 niveles en los que todos los objetos son interactivos y se pueden romper, coger y tirar. Te encontrarás gran cantidad de enemigos diferentes y podrás meterte en la piel de cuatro personajes protagonistas. *Blade* viene avalado por una gran expectación: las imágenes que vimos nos impresionaron tan favorablemente que decidimos ir hasta allí a conocer personalmente a los diseñadores del videojuego.



El equipo de SCREENFUN se acercó a Rebel Act para ver lo último de Blade.

Rebel Act se compone de un equipo de 18 personas, cada uno especializado en un área, totalmente enfrascados en su trabajo: ¡el tiempo es oro y ellos quieren que el juego salga lo antes posible! Xavier Canillo Costa es el jefe del proyecto: "Tenemos una persona sólo para Inteligencia Artificial, otra para programación en red, otro para acabados gráficos y otro para programación de scripts. Es una gran labo equipo en el que ninguna pieza pue fallar... Y si falla alguien, ¡ya me encargaré yo de ponerle las pilas!", dice riendo mientras pone pose de jefazo. El resto se divide en diseñadores de niveles, programadores y encargados de animación y modelado 3D. José Luis Vaello, el Director artístico, diseña los personajes, los objetos y las acciones, mientras que Ángel Cuñado, el programador jefe de engine, indica la viabilidad de lo ideado, "es decir, es el que dice: 'Esto se puede hacer o no, y nos va a llevar tantos días...".

Mientras nos va presentando a sus compañeros y su método de trabajo, Xavier nos confiesa: "Trabajamos duro, pero nos sentimos muy recompensados cuando vemos que el juego va tomando forma, y que las personas ajenas al equipo que han visto lo que tenemos desarrollado hasta el momento (ya casi el 95%) nos manifiestan su entusiasmo".

¿Y una vez hayáis terminado *Blade?* "Uff, ¿planes para el futuro?", dice resoplando con cara de cansancio. **"Nuestra intención es comenzar el desarrollo de *Blade 2*,** que incluirá, como siempre en las secuelas, todas aquellas cosas que nos gustaría haber incluido en *Blade* y que al final no pudimos por una cuestión de tiempo; también queremos hacer otro juego usando la misma tecnología 3D, pero con ciertos avances. Igualmente es posible que empecemos a crear para otras plataformas (Dreamcast, PSX 2, GB) y, por supuesto, nuestras vistas están puestas en el futuro a Internet y todo el amplio espectro de posibilidades que la red ofrece'

Pues ánimo, chicos, estamos seguros de que *Blade* será un éxito: ¡lo merece!

Texto: Elena Castellanos



SCREENFUN ¡SORTEO!

Como todavía no tenemos el juego, sólo se nos ocurre vestirnos de guerreros con las cinco camisetas que sorteamos de *Blade*. Si quieres hacerte con una, escríbenos una postal a SCREENFUN, ref.: Blade, apdo. de Correos 14.116, 28080 Madrid.

INFO

Cuenta la leyenda...

Hace muchos años, muchos años, la Tierra estaba habitada por valientes guerreros. Eran tan soberbios que creyeron que podían compararse con los dioses, así que éstos, enfadados, les enviaron un temible oponente: un dragón de fuego que desoló todo cuanto encontró a su paso.



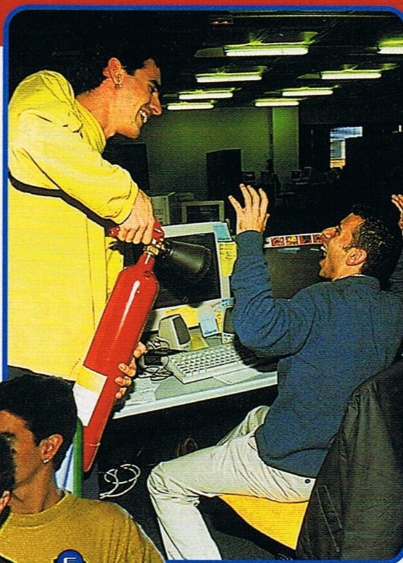
Aiha, la diosa de la bondad, se apiadó de los hombres y forjó una espada todopoderosa capaz de derrotar a la bestia, una espada que sólo un guerrero con un corazón puro podría manejar: Blade.

Blade se enfrentó al dragón y consiguió derrotarlo. El animal, herido, se refugió en su caverna, en el interior de las montañas de lava. Allí dormiría el sueño de las mil eras, que le permitiría recuperar sus fuerzas y completar su temible misión. Por desgracia el valiente Blade también fue herido en la batalla y murió poco después. Su hazaña siempre sería recordada.

Los sabios decidieron que un arma tan poderosa era una irresistible tentación para cualquier humano, por lo que decidieron enterrarla junto al guerrero y sellar el sepulcro con cinco llaves. Cada llave fue ocultada en diferentes lugares y de su protección se encargaron poderosos caballeros. Todo esto sucedió hace ya mil eras...

Fíjate en estas imágenes: los niveles, los escenarios y la ambientación del juego son una auténtica pasada.

Falta probar la jugabilidad, pero todo parece indicar que estamos ante un juegazo.



A veces es necesario enchufar al personal con agua para despegarles de sus equipos.



"¿Que si me gusta la música? Bueno, sí: es mi tercera actividad favorita, después de jugar y programar".

Este es el equipo de rebel act studios

1. Emilio Gutiérrez - Editor de sonido.
2. Miguel Sanz - Diseñador de niveles.
3. Enric Álvarez - Diseñador de niveles.
4. José Félix Raluy - Prog. movimientos y combate.
5. Ángel Cuñado - Programador jefe engine.
6. Yuio García - Programador de tecnología.
7. Xavier Carrillo - Jefe de proyecto.
8. Manuel Ruiz - Programador de efectos y scripts.
9. Luis Miguel Quijada - Coordinador de modeladores.
10. Carlos García - Editor de niveles.
11. Javier Rollón - Animador.
12. Bob Ives - Programador de Inteligencia Artificial.
13. José Luis Vaello - Director artístico.
14. Daniel Delgado - Animador.
15. David Herrador - Animador.
16. José Darío Halle - Programador encargado de red.
17. Fernando del Ama - Diseñador de niveles.
18. Arturo Justo - Programador de scripts.



En la web de Rebel Act (www.rebelact.com) *conocerás a los personajes de Blade y podrás ver escenas del juego.*

Un equipo muy coordinado



José Luis Vaello Bertol es el director artístico y diseñador. Diseña a los personajes, los objetos y los paisajes, y después acude a los encargados de animación y modelado para comprobar la viabilidad de sus diseños.



El equipo de animación en 3D y modelado trabaja cada día para dar forma y modelar en 3D a los personajes y objetos. **Luis Miguel Quejada** (al fondo a la izda.) es el coordinador.



La programación es una de las tareas más complicadas y que requiere de más personal. Ocho personas trabajan guiadas por **Ángel Cuñado,** el programador jefe.



Los diseñadores de niveles tienen que dar animación, vida y realismo nada más y nada menos que a ¡dieciocho niveles! La ambientación de *Blade* es impactante.



El argentino **José Darío Halle** es el programador encargado de red; lo ficharon directamente de Argentina, donde residía, a trabajar en Rebel Act, por considerarle uno de los mejores en su campo.



Emilio Gutiérrez es el editor de sonido. El director artístico y el jefe de proyecto le explican el tipo de música que necesitan para ambientar el juego, y él experimenta melodías hasta que da con el sonido que buscan.

El 'Mister'



Xavier Canillo Costa es el jefe del proyecto. Coordina a la perfección a todos los equipos, y solventa los pequeños problemas que surgen cada día en la creación de un juego que ha generado tantas expectativas. Xavier nos confesó que estaba muy contento con el equipo que había formado: "Después de estos tres años, creo que hemos logrado un equipo de gente con un nivel de capacidad de trabajo y profesionalidad sin igual".

Dreamcast online

Con Sega en Internet

La innovadora 'Dreamarena' de Sega permite el acceso a la world wide web, correo electrónico y juegos online: SCREENFUN estudia el servidor de Dreamcast, soluciona problemas y te informa sobre los costes y peligros.



La Dreamcast se conecta con un módem de 33 K.

El teclado no es indispensable, pero te será muy útil para navegar y utilizar el correo.

EL CONCEPTO ONLINE

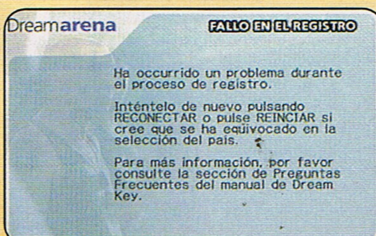
En la conexión de muchos ordenadores o consolas suele haber problemas de programación. Para evitarlos, Sega se ha decantado por un sistema online central. **El CD de inicio (Dreamkey) contiene solamente el software de acceso, incluido el navegador de Internet. Encontrarás el resto de las funciones (e-mail, archivo de ayuda) después de instalarlo en el servidor de Sega.**

De esta forma, los programadores de Sega sólo tienen que preocuparse de perfeccionar la *Dreamarena* en lugar de enviar nuevos updates. Este concepto de centralización tiene sus desventajas: mientras los usuarios de PC pueden escribir sus e-mails sin tener que conectarse a Internet (es decir, offline) y enviarlos luego online, los internautas de la Dreamcast deberán leer y escribir sus mensajes conectados a la red mundial. Eso sí, los problemas de compatibilidad quedan excluidos, ya que siempre se usa el mismo software. **Si un día Sega decidiera cambiar su navegador, no te preocupes, porque te enviará gratuitamente un nuevo CD Dreamkey.**

No tires la toalla al primer aviso de fallo: en la mayoría de los casos solucionarás los posibles problemas (por ejemplo, que no se ha establecido la conexión) simplemente escogiendo otra opción.



De fácil acceso, pero con la dificultad del idioma (está en inglés, el lenguaje de Internet por excelencia): gracias al software Dreamkey, los primeros pasos son sencillos.



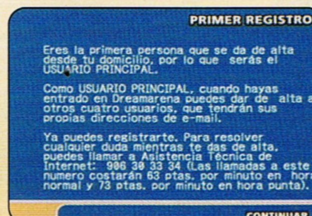
No te asustes: si te sale este fallo al introducir el login, sólo tienes que volver a intentarlo haciendo click en Reconectar. *No siempre sale a la primera.*

SIN PROBLEMAS EN INTERNET

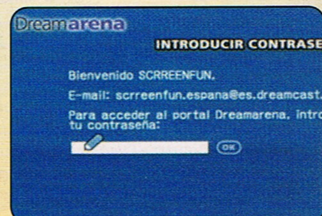
Con la compra de una Dreamcast tendrás todo lo que necesitas para navegar por Internet con una conexión telefónica (analógica) normal. Sólo los usuarios de una instalación RDSI tendrán que hacerse con un adaptador (ver caja de info *adaptador RDSI),* pues todavía no se puede conseguir de Sega el módem RDSI planeado para el futuro. **Además, el teclado de la Dreamcast (unas 5.000 pts.) es muy recomendable.** Si tienes que introducir texto en tus correos electrónicos o en la red, te desesperarás y perderás un montón de tiempo si intentas hacerlo con el pad normal.

La instalación del software Dreamkey y del cable es muy simple. **Primero has de conectar la consola con la toma de la línea mediante el cable de teléfono.** En el caso de haber muchas tomas, escoge la mediana (TAE-F): normalmente el teléfono está conectado allí (ver caja de Info *Desviador analógico).* Finalmente, introduce el CD Dreamkey en tu consola.

Para poder navegar a través del servidor de Sega por Internet, apúntate como nuevo cliente en Sega. Escoge en el menú principal la opción **Nuevo registro,** y después, la bandera española. Ya estás en el menú **módem.** Puedes introducir un prefijo para la instalación telefónica, por ejemplo, el cero (o) y escoger entre **tone** o **pulse** (la mayoría de teléfonos van por tonos, o sea la opción **tone).** Los expertos de Internet pueden configurar su módem con comandos AT. La Dreamcast entra en Internet y aparece el formulario de registro. **Introduce tu nombre, fecha de nacimiento, dirección y clave de acceso.** Espera un poquito ¡y estarás en la *Dreamarena!*



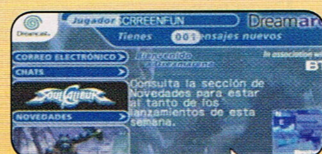
Con el primer acceso deberás registrarte: apúntate simplemente, o configura la Dreamcast con los datos de acceso que tengas.



Introduce tu dirección en el formulario de registro: así, si aparece un nuevo software de Dreamkey, te lo enviarán automáticamente.



Una vez registrado, introduce tu...



... password y entrarás en Dreamarena.

Texto: Elena Castellanos.

'SONIC': COMPETICIÓN EN INTERNET

Sega rompe con un campeonato de *Sonic Adventure* que permanecerá abierto hasta el 14 de enero: **en la página principal de *Dreamarena*, pulsa el link de Sonic y te darán las indicaciones (el Dr. Robotnik ha robado cinco pares de zapatillas de Sonic y los ha escondido en la Isla Esmeralda).** Tienes que cargar el juego, encontrar los pares lo antes posible y registrar tu tiempo en la tabla de clasificación europea. Si ganas, además de convertirte en el campeón europeo, te harás con un premio muy chulo.

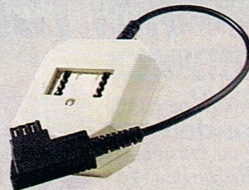


Compite con Sonic contra los mejores jugadores del mundo.

INFO

Conmutador

Si la conexión a la red telefónica de la Dreamcast debiera establecerse a través de la red de un teléfono (que suele ser el caso), tienes dos posibilidades: o enchufas y desenchufas la consola y el teléfono (que es incómodo y puede dañar las clavijas) o te haces con un desviador de teléfono (TAE-F). Posibilita la conexión y el uso de los dos aparatos mediante una misma clavija, y sin tener que desconectar y conectar todo el tiempo.



Con un conmutador se conectan la Dreamcast y el teléfono a una toma. No es posible el uso simultaneo de los dos aparatos, pues ambas señales comparten la misma línea.

Adaptador RDSI

Quien sólo tenga una conexión RDSI en casa (es decir, una digital en lugar de la antigua conexión telefónica analógica) necesitará un adaptador RDSI para la Dreamcast.

Dependiendo del modelo, se puede o no realizar la instalación uno mismo: un adaptador RDSI, en el que están incorporadas todas las clavijas, se conecta entre la DC y la toma del teléfono. Otros hay que instalarlos a través de una toma telefónica: ¡para ello tendrás que llamar a un técnico!

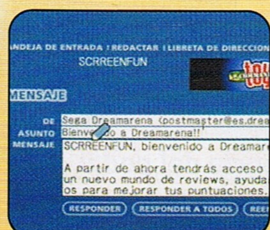


ARENA DE SUEÑOS

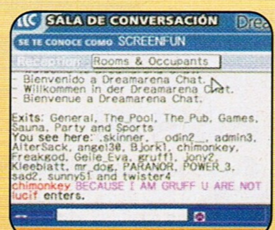
La *Dreamarena* de Sega es el punto de encuentro de los usuarios de la Dreamcast: **en los foros de chat podrás hablar con jugadores de todo el planeta; también podrás tener una dirección de correo gratuita y mandar mensajes a amigos de todo el mundo.** El punto de menú **novedades** te informa sobre todas las modificaciones de la *Dreamarena,* así como sobre los juegos de Dreamcast más nuevos. Con algo de suerte, ganarás un campeonato online, en el que tendrás que jugar con *Sonic Adventure* o *Fórmula 1.* **La página principal también incluye un buscador, una tienda en línea y un link con las últimas novedades de Sega.** Con los gatillos, sacarás un menú de pantalla, que te permitirá pasar a *Dreamarena,* Chat y e-mail.

El navegador de *Dreamarena* ha sido pensado para consoleros, y es ideal para gente joven. Así, por ejemplo, el link de **ocio** te lleva a una página donde puedes acceder a deportes, música, cine o viajes. Dentro de cada uno de estos links encontrarás información actualizada sobre viajes, conciertos, presentaciones, lo más nuevo en películas y música. En fin, un navegador a la medida de jóvenes jugones.

Para la función de Internet, en los juegos como *Sonic Adventure* no introduzcas el CD Dreamkey en la consola: utiliza la opción de Internet en los menús de juegos. **La Dreamcast va directamente a la red y busca por sí sola la página adecuada.** Por el momento, tres juegos están representados en Internet: en la página principal de *Fórmula 1* competirás contrarreloj con otros pilotos de Sega y podrás ser famoso en toda Europa. *Buggy Heat* va un paso más allá: salva una peligrosa carrera en VMS, y la consola calculará cuál es el campeón absoluto.



Menús claros: puedes introducir tus e-mails en sencillas ventanas online.



Punto de encuentro de charlatanes: en el chat hablarás con jugadores de toda Europa.



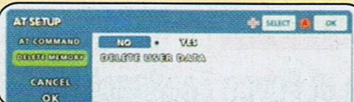
Con el buscador llegarás hasta las páginas de empresas y particulares que necesites.

¡ATENCIÓN, PADRES!

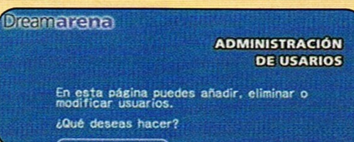
Cuando los padres oyen la palabra "Internet", se asustan pensando en la cantidad de páginas con contenidos pornográficos, violentos o poco recomendables a las que pueden tener acceso sus hijos. Sega ha pensado en proteger al sector juvenil al que está dirigida su consola, y ha introducido filtros en el navegador de la Dreamcast, **de forma que será casi imposible acceder a imágenes o material informativo obsceno.** Solamente el mismo usuario principal puede desconectar los filtros. Para evitar que los más pequeños desactiven los filtros, los adultos deberían hacer el primer registro con un password secreto, y nombrar a su hijo como usuario secundario. **Así, un menor podrá navegar cuanto quiera, enviar e-mails y jugar on-line-, pero no podrá modificar los filtros: solamente el usuario principal podrá hacerlo.**

Aunque existe una forma para sortear la barrera: si el segundo usuario borra todos los datos de acceso y vuelve a registrarse como un nuevo cliente, se convertirá en el usuario principal. **Por tanto, aconsejamos a los padres que visiten de vez en cuando la *Dreamarena:*** sólo hay que introducir la clave para controlar su configuración, asegurándose así de que los filtros siguen desactivados y de que no se ha realizado un nuevo registro.

El filtro de Internet bloquea el acceso a páginas con contenido para adultos.



Seguridad: los usuarios secundarios pueden borrar los datos de acceso para la Dreamarena, ¡pero eliminarán también los datos de los usuarios principales!



En la gestión de usuarios, los padres deberían registrarse como usuarios principales, y a sus hijos como usuarios secundarios.

RESUMEN

Sega se pone en marcha

Con el acceso online- de la Dreamcast también se dio un importante primer paso en la era de la comunicación para los consoleros. El nivel de ventas (sobre todo en EE UU) demuestra la gran aceptación del público. Ahora, sólo depende de Sega ampliar las capacidades de sus servidores, resolver los posibles fallos y poner a disposición de los clientes juegos buenos y variados en Internet.

- 🙂 **World wide web, e-mails y chat: la Dreamcast proporciona acceso a Internet a todos sus usuarios.**
- 🙂 **Jugar contra y con cualquiera: muchos juegos tienen comunicación establecida a través de Internet.**
- 🙂 **No hay tasas de proveedor, sólo las de conexión a tarifa local.**
- 🙁 **Pocas capacidades del servidor, conexión lenta.**
- 🙁 **No habrá juegos multiplayer a través de Internet hasta marzo del 2000.**

ASÍ FUNCIONA un volante

Ya sea en PC o en consolas, con los volantes irás a todo gas en los juegos de carreras. Te mostramos de qué elementos se compone tu diversión.

Botones de función

- Los volantes para PC y los de consolas se diferencian, sobre todo, en el tipo y número de botones funcionales.
- Los volantes de PC se instalan mediante el software adjunto. En el caso de juegos de consolas, se instalan con los botones funcionales. Por eso, estos volantes suelen tener, entre otros, un botón de start y uno o dos botones más, para cambiar de analógico a digital.
- Cada volante tiene su propio ajuste de botones, por regla general.

Set de pedales

- No todos los volantes están equipados con un set de pedales (pedal de freno y acelerador).
- El pedal izquierdo siempre corresponde al freno y el derecho al acelerador, como en los coches reales.
- Existen tipos muy distintos: en esta imagen tenemos un pedal largo, como los de los coches de competición. Otros pedales son más pequeños y planos.

Cambio F1

- Muchos volantes disponen de cambio de marchas de Fórmula 1 que están colocados a la derecha e izquierda del volante. Normalmente te sirven para cambiar de marcha o también de perspectiva.
- Quienes no tengan pedales o no les gusten, pueden poner las funciones de freno y acelerar en esta palanca.

Palanca cambios

- Algunos volantes salen de la fábrica con una palanca de cambios extra. A otros se les puede añadir una.
- Una buena palanca de cambios ofrece una sensación realista de conducción: lo ideal es que se sienta una leve resistencia y que se oiga un click al cambiar de marcha.

Resistencia del pedal

- El PC o la consola tienen que reconocer si estás acelerando y en qué medida. Para ello, dentro de la carcasa del pedal se esconde una resistencia mecánica y un medidor.
- La resistencia del pedal se compone normalmente de hilo de acero enrollado a una bobina.
- Cuanto más pises el pedal (acelerador o freno), más tensa estará la espiral de hilo. El medidor (normalmente, un pequeño chip) proporciona esta información al software de juego y se produce el efecto de acelerar a tope, por ejemplo.

Fijación de rosca

- Un típico volante de mesa dispone, por regla general, de una o dos fijaciones. Con él, se puede fijar el volante en el canto de la mesa.
- Algunos volantes tienen otro tipo de fijaciones.

Ventosas

- Para que el volante no se deslice de la mesa al dar volantazos, la mayoría de volantes tienen de una a cuatro ventosas en la parte de abajo del cuerpo del volante.
- Cuanto más cóncava sea la ventosa, mejor se fijará sobre la superficie. Cuando se aplasta contra una zona, desplaza al aire y se forma una presión entre ambas.

¿El terreno es irregular? Usa el Force Feedback

Desde 1995 se han desarrollado diversas técnicas de reacción en los volantes, como el Force Feedback, el Rumble Force o el Dual Shock. Todas se basan en la misma idea: cuando se conduce sobre una superficie pedregosa o sobre la cuneta, se debe notar una resistencia al conducir. También al tocar la banda de protección el volante se escapará de tus manos, como en las carreras de la vida real. Pero para que se produzca tan realista sensación, el juego tiene que reconocer las mencionadas técnicas.

En la carcasa del volante hay pequeños motores que están en marcha sin que te des cuenta durante todo el juego. Si haces un trompo, el software recoge la fuerza del choque y el motor correspondiente transmite la fuerza al volante a través de sus ruedas dentadas, como una resistencia única (choque) o continua (vibraciones). Cuanto mejor esté programado el software, más realista será la conducción; por ejemplo, si se te pincha la rueda trasera, el coche se te irá hacia el lado del pinchazo, dificultando la conducción.



Dos motores del cuerpo del volante sirven para simular sacudidas realistas.

Texto: Ulrike Goreßen · Ilustración: Horst Kolodziejczyk

AGÁRRATE FUERTE AL PODER DEL VOLANTE

Hay un volante perfecto para cada jugador y para cada sistema. La vida está llena de rectas, de curvas, de baches... ¿Vas a perdértelos?



Te corre combustible en lugar de sangre por las venas? ¿Pole position es tu expresión extranjera preferida? ¿Quemas rueda hasta derretir el asfalto de tu monitor? Ya sea para PC, Playstation, N64 o la nueva Dreamcast, los volantes hacen más reales tus carreras. Y hay un volante idóneo para cada tipo de jugador. Su equipamiento depende del gusto y del bolsillo de cada uno.

● **Con o sin pedales:** no a todos los jugadores les gustan los pedales; por eso, existen muchos volantes que disponen de palancas en su lugar. Normalmente se pueden programar después para poner donde prefieras la función de acelerador y freno. Este tipo de volantes suelen ser, por regla general, más económicos y compactos.

● **Con o sin Force Feedback:** no todas las simulaciones de carreras son compatibles con el Force Feedback. Te preguntarás: ¿Para qué voy a desembolsar más dinero y que el volante incluya la función, si luego el juego no lo tiene? Depende: si eres un loco de las carreras, tendrás muchos juegos y te compensará sentir los cambios de la pista siempre que sea posible, pero deberías comprobar, antes de comprarte el volante, si se pueden desactivar las vibraciones y ajustar su potencia de forma individual. Es indispensable hacer una prueba, ¡porque no todos los volantes vibran igual!

● **El tamaño importa:** si no sueles jugar a simulaciones de carreras o tienes poco espacio en tu mesa, puedes adquirir un minivolante en lugar de un volante voluminoso. Los pequeños se pueden dirigir en la mano, como si fuera un joystick, o colocarlos en la mesa. Normalmente ofrecen las mismas funciones, pero en menos espacio; eso sí, son algo menos cómodos de manejo.

● **Las funciones adecuadas:** los volantes están equipados de forma muy variada. Se ofrece de todo en el mercado, desde 3 a 11 botones de funciones. Hay volantes con cambio de velocidades de palanca o con un dispositivo especial para colocar en el suelo. Pero lo realmente determinante a la hora de decantarte por uno u otro es tu gusto personal. Piensa que si normalmente sólo utilizas dos o cuatro botones, un mayor número de éstos podría causarte confusión: tampoco se trata de que te obsesiones con las funciones que te ofrece cada uno de los botones y te olvides de las carreras.

En las siguientes páginas encontrarás la comparativa de SCREENFUN, donde hemos evaluado seis volantes.

¡COMPETENCIA FUERA! UNO PARA TODO

El único volante todoterreno que sirve tanto para el PC, Playstation, N64 y Saturn como para la nueva Dreamcast, viene de la mano de Act Labs.

El volante *Racing System* tiene una unidad detrás, donde cabe la llamada *RS Engine*. Sirve para sintonizar el volante con el sistema, y almacena las configuraciones más importantes. Podrás disponer de un total de once botones programables en este súper equipado volante con base de pedales antideslizante.



Act Labs ha desarrollado una RS Engine para cada sistema. La Cartridge será para la Dreamcast.

LA FIJACIÓN ADECUADA A LA MESA

Hasta el mejor piloto se puede salir de la curva por un pequeño fallo de conducción. Pero si se trata de una excursión a la zona de grava provocada por un deslizamiento del volante de la mesa, es evitable.

Mira bien la fijación del volante cuando te lo compres. Es mejor que pases de las típicas ventosas como las del volante de la Dreamcast de Sega; una o dos fijaciones de rosca resultan mucho más efectivas.

Otro consejo: si se resbala a pesar de la fijación, puedes poner un libro entre la mesa y la sujeción, ¡es un buen remedio en caso de emergencia!

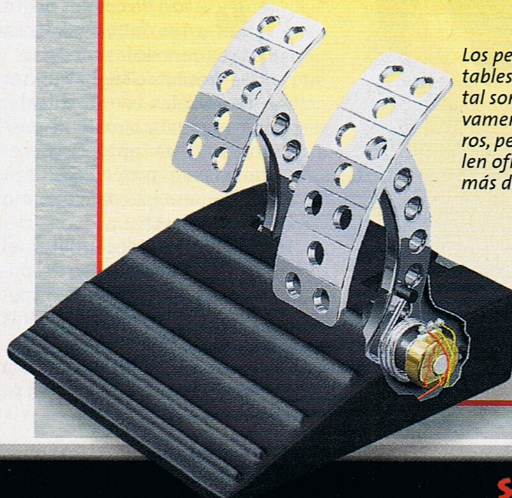
LOS PEDALES ADECUADOS

El tratamiento adecuado de los pedales de freno y acelerador es lo que proporciona una sensación verdaderamente realista en el juego, al menos en teoría. En la práctica, unos pedales malos pueden ahogar la fiesta si no consiguen transmitir las dosificadas maniobras de aceleración o frenada que se pretenden.

● Una buena pareja de pedales es pesada, por lo que no pueden ser de plástico. Lo mejor es el metal, aunque también es más caro.

● Tienen que ofrecer suficiente juego, y el freno debe proporcionar una resistencia progresiva en aumento.

● Si quieres que te salga económico, juega sin pedales. Al final saldrás ganando, aunque si eres un obseso de la conducción, tal vez no quieras prescindir de ellos.



Los pedales estables de metal son relativamente caros, pero suelen ofrecer más diversión.

Texto: Karen Oetzel, Ulrike Goreßen · Ilustración: Horst Kolodziejczyk

El económico y reequipable

Logic3 TopDrive GTO

El TopDrive GTO *es un pequeño volante (un diámetro de tan sólo 20 cm) con colores no muy discretos. ¡Viva la abeja Maya!*

Logic3 ofrece un volante para principiantes muy económico con posibilidad de reequiparlo. Se trata del *TopDrive GTO*.

Presentación: la versión básica se compone de un volante Dual Shock y un mínimanual. Si después de tu primera temporada de carreras ya te ha subido la fiebre del asfalto, encontrarás interesantes complementos para el volante *TopDrive*, como pedales o una palanca de cambios externa.

Instalación: el aparato es flexible en la instalación. Se puede cambiar el ángulo de inclinación del volante y la sensibilidad de giro. En el modo *high*, tu coche reacciona al mínimo movimiento del volante.

La configuración se compone de seis modos: el Dual Shock y JogCon (digital y analógico), así como Neg-Con (con y sin vibración).

Calidad: el volante es de plástico puro; claro, que por el precio, no se puede pedir más. Sin embargo podría tener al menos una superficie rugosa: si eres de los que tienen subidas de adrenalina con el aumento de la velocidad y las manos te empiezan a sudar, no lo pasarás tan bien.

La combinación de ventosas y los dispositivos de sujeción de rosca es muy segura. El control es muy robusto, los botones de freno y acelerador —a la derecha e izquierda del exterior del volante— son muy accesibles. El resto de los botones y el D-Pad del puente del volante, sin embargo, podrían estar mejor colocados.

Resumen: el diseño y la presentación no son los mejores. Pero su bajo precio y la alta posibilidad de reequipamiento hacen muy competente a este volante.

PC | PS | N64 | DC | SP

TopDrive GTO
Volante Dual-Shock sin pedales.
6.990 pts. | Fabricante: Logic3
http://www.logic3.com
Un volante muy económico para principiantes, con buenas posibilidades de reequipamiento.
9

El mini de buenas vibraciones

Interact FX Racing Wheel

El FX Racing Wheel *de Interact tiene un diseño poco usual, pero sobre la pista, aguanta bien en la competición contra los grandes del volante.*

Si quieres un Force Feedback pero no quieres gastarte mucho dinero, deberías probar el *FX Racing Wheel*. Las vibraciones que transmite el pequeño volante lateral a tu mano son más bien fuertes temblores si las comparas con las sacudidas que dan los volantes grandes... ¡que también cuestan más!

Presentación: el minivolante viene con manual y software (drivers). No incluye las dos baterías de 1,5 voltios que necesitarás para sentir el feedback.

Si te pasas horas conduciendo, deberías comprarte el cargador de red, ya que las reservas de energía se acaban después de unos 90 minutos de uso del volante.

Instalación: se realiza de manera rápida y sencilla. Con el software se pueden ajustar todas las teclas y sus combinaciones individualmente. También se puede regular la potencia del feedback con cuatro niveles distintos.

Calidad: en la pista, el mini demuestra grandes cualidades: la exactitud de control es notable, y no hay problemas para corregir la trayectoria. Incluso a 240 en una curva, el bólido sigue sobre la pista en *Speed Busters*. Este volantito es ideal para carreras divertidas y de acción. Resulta más complicado, si además de girar el volante y acelerar hay que frenar. Para hacer lo último, tienes que empujar hacia delante la palanca de velocidad con el dedo índice, un movimiento que requiere práctica para llevarlo a cabo.

Resumen: un minivolante estable y adherente, que ofrece una conducción resistente y hasta buenas vibraciones. ¡Como los grandes, pero más manejable!

PC | PS | N64 | DC | GP

FX Racing Wheel
Mini-volante con Force Feedback.
9.990 pts. | Fabricante: Interact
http://www.interact-europe.de
El pequeño volante Interact es de lo mejor para lanzarse a toda velocidad a la carrera.
9

Bueno y bonito

Saitek R 100

El R 100 *convence sobre todo por su deportivo diseño y un acabado completo que ahorra mucho espacio al colocarlo.*

Con el estético volante *R 100* de colores negro y rojo, Saitek se lanza a la carrera de las consolas.

Presentación: hay un set de pedales con el volante, un manual y, a partir de enero, una pieza Laptop. La necesitarás para poder correr sin apoyo de mesa (puedes colocarlo sobre las piernas).

Instalación: puedes utilizar el *R 100* con o sin baterías. Pero si pones dos baterías o pilas de tamaño pequeño en la base del volante, podrás disfrutar del Dual-Shock-Feedback. Unos dispositivos de fijación de rosca lo sujetarán en la mesa, y cumplen su cometido con éxito.

Calidad: el volante está fabricado completamente en plástico, y es muy ligero. Se adapta bien a la mano, y la capa exterior es ligeramente rugosa. Al conducir ofrece suficiente resistencia.

Tiene seis botones, dos palancas de marchas y un D-Pad. Ofrecen distintas funciones dependiendo del modo: digital, Dual Shock o NegCon. Los cuatro botones del puente son muy accesibles. El cambio de marchas mediante la palanca también funciona muy bien. Los dos botones de la corona del volante son finos y están un poco bajos.

El set de pedales es algo decepcionante. El ángulo de inclinación de los pequeños pedales es muy plano. Lo bueno es que el pie presiona más bien hacia abajo, no hacia delante, lo que evita que tu pie se resbale cuando quieras realizar maniobras demasiado bruscas.

Resumen: un volante convincente, aunque los pedales resulten algo flojos. El *R 100* de Saitek se puede adquirir también a través de Internet.

PC | PS | N64 | DC | SP

R 100
Volante con Dual Shock y pedales.
11.995 pts. | Fabricante: Saitek
http://www.Corporate-pc.com
Ideal para todos los que quieran un buen volante con bonito diseño y precio asequible.
7



El Race 32/64 Shock2 *se puede enchufar tanto a la Playstation como a la Nintendo 64, y ofrece un Dual Shock.*

El versátil

Guillemot Race 32/64 Shock2

Guillemot nos ofrece un volante que se puede conectar a la Playstation y a la Nintendo 64, y que además, vibra.

Presentación: el volante viene con un conjunto de pedales. No necesita una base especial si juegas lejos de la mesa, porque la sujeción del volante sirve tanto para la mesa como para el suelo.

En las carreras de la Playstation, dos motores integrados sirven para sentir vibraciones en las manos. Si usas el volante Guillemot con la Nintendo 64, necesitarás la ranura para el Shock-Pack. El Dual-Speed-Vibration-Kit necesario está incluido.

Instalación: puedes ajustar la altura del volante y el ángulo de inclinación de este modelo. La sujeción a la mesa se realiza mediante dos enormes ventosas, que resultan altamente eficaces.

Calidad: los resultados en la pista del *Race 32/64 Shock2* son variados. La buena situación de los botones habla en favor del volante, ya que se puede acceder a ellos sin mirar. Si tienes manos grandes, tampoco tendrás problemas. Las palancas de cambios también están bien hechas; a pesar de ser de puro plástico, transmiten una buena sensación, aunque la impresión general se ve truncada por un manejo algo blando. El volante también es un poco lento al girar hasta su posición inicial, de forma que, al dar rápidos volantazos, puede ocurrir que gires demasiado y que pierdas, en consecuencia, segundos determinantes.

Resumen: el *Race 32/64 Shock2* de Guillemot es sobre todo recomendable para los conductores experimentados con mucho tacto.

PC | **PS** | **N64** | DC | **SP**

Race 32/64 Shock2
Volante con Dual Shock.
11.990 pts. | Fabricante: Guillemot
http://www.guillemot.com
Un volante en toda regla para dos consolas. El manejo es más adecuado para expertos.
8



Diez botones de acción y una cruz de mando digital hacen de Concept4Racing *un volante muy flexible para casi cada situación de juego.*

Vibraciones todoterreno

Interact Concept4Racing

El sistema *Concept4Racing* de Interact sirve para la Nintendo 64, la Playstation y, dentro de poco, para la Sega Dreamcast.

Presentación: el paquete incluye el volante, pedales, y un alimentador de red. Puedes escoger entre alimentación eléctrica interna (Playstation) y externa. La externa refuerza el efecto de las vibraciones.

Instalación: la instalación se realiza fácilmente. Se puede ajustar como se quiera el ángulo de inclinación del volante, la altura del pedestal del volante y también puede modificarse la resistencia. El volante se agarra a la mesa con unos dispositivos de sujeción. Puedes colocar tu muslo sobre una base preparada para ello y estabilizar así el volante (lo mejor es con una silla dura).

Calidad: el *Concept4Racing* es muy flexible: a la derecha y a la izquierda encontrarás una palanca muy accesible. Para ello hay diez botones de acción, que son de fácil acceso, y una cruz de mando.

Los botones pueden configurarse individualmente. El único fallo: el volante guarda la información aun cuando lo apagas, pero sólo mientras sigas con el mismo juego. A quien le guste ir de juego en juego, tiene que volver a ajustar los comandos.

Pero aparte de eso, no se echa nada en falta: la conducción es precisa, el área de goma del volante hace que su agarre sea fuerte, y el set de pedales es bastante grande y ofrece suficiente juego para dosificar los pisotones.

Resumen: se trata de un volante Dual-Force sólido y de buen diseño. La flexibilidad que ofrece durante el juego compensa los pequeños fallos.

PC | **PS** | **N64** | **DC** | **SP**

Concept4Racing
Volante rumble con pedales.
12.990 pts. | Fabricante: Interact
http://www.interact-europe.com
Volante Dual-Force estable, programable con un conjunto de pedales en toda regla.
9



El Sidewinder Precision *combina un acabado perfecto y buenísima conducción. Al contrario de su* hermano mayor, *no tiene ninguna función de Force-Feedback.*

El bólido sólido

Microsoft Sidewinder Precision

Este volante *Sidewinder Precision* trae consigo la garantía de calidad Microsoft, pero no tiene Force Feedback.

Presentación: en el paquete se incluyen volante y unidad de pedales, así como instrucciones detalladas. En la mesa se sujeta el volante a través de una única rosca y un dispositivo de fijación. El resultado de la sujeción es muy positivo: aguanta hasta las maniobras más bruscas.

Instalación: atención, el *Sidewinder Precision* sólo se puede conectar al PC mediante USB (Universal Serial Bus). La ventaja: la instalación y la conexión a Windows no presentan ningún problema. Introducir el volante, instalar drivers ¡y a correr! No hace falta volver a arrancar el PC o realizar un calibrado.

Calidad: la diferencia con su *hermano mayor* (con Force Feedback) se puede sentir a través de la funda de goma. Pero el aparato convence mediante una precisa resistencia del volante. Una muesca en el centro sirve para que el volante vibre considerablemente cuando lo sueltas, cosa que no logra la versión con Force Feedback.

En el puente del volante hay seis botones en total y dos palancas, que se pueden manejar con los dedos. Con el software adjunto se pueden adjudicar las funciones que se quieran. Los pedales tampoco se merecen una mala crítica: no se salvan de los habituales deslizamientos sobre superficies pulidas, pero se pueden dosificar bien las pisadas de freno y aceleración.

Resumen: un sólido volante con una base de pedales aceptable, y con suficientes botones y palancas para disfrutar de distintas funciones. El sistema USB facilita la instalación.

PC | PS | N64 | DC | **USB**

Sidewinder Precision
Volante USB con pedales.
18.990 pts. | Fabricante: Microsoft
http://www.microsoft.com
El diseño claro y el comportamiento de conducción hacen olvidar los pequeños fallos.
9

Los símbolos de las conexiones:
SP Puerto estándar de la consola **GP** Puerto de juego del PC **USB** USB (interfaz serial universal)

Primeros auxilios para tu PC

El sueño se hace realidad: debajo del árbol de Navidad, aparece el anhelado PC. Pero no siempre salen las cosas bien. Para que la alegría no se torne en decepción, te recetamos la medicina adecuada para los problemas típicos.

¿Cuáles son los síntomas? ¿Falta el Windows? Que no cunda el pánico, lo recuperaremos...

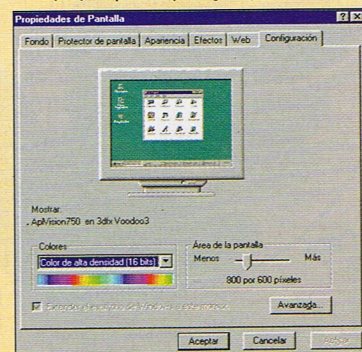
La primera experiencia con un PC no siempre es satisfactoria, sobre todo si es un clónico. Muchos fabricantes afirman haberlos equipado correctamente, pero a veces se dejan las cosas a la mitad para ahorrarse tiempo y dinero, o por dejadez.

Si tienes suerte, no harán falta soluciones muy complicadas para arreglar las cosas. Normalmente, Windows sólo necesitará un pequeño retoque para poder trabajar perfectamente. Aquí te proporcionamos la ayuda necesaria para solucionar algunos problemas que no requieren abrirle las tripas al ordenador. En todo caso, recuerda que, si te entregan un ordenador que da problemas o al que le faltan funciones o componentes que has pagado, siempre tienes derecho a devolverlo, para que sean ellos los que arreglen el problema. ¡Exige lo que es tuyo!

1. ¿Falta Windows?

La mayoría de los PCs se comercializan con el sistema operativo Windows incorporado. Al arrancar, debería aparecer el logotipo de Windows en la pantalla. En caso contrario, puede ser que el fabricante haya incluido Windows en el paquete, pero que no lo haya instalado en el disco duro.

- Puedes comprobarlo introduciendo el comando DIR en el modo DOS (pantalla negra, letra blanca) y pulsando [Enter]. Si la lista no contiene ningún fichero C:\WINDOWS, significa que Windows no está instalado. Entonces la solución es más complicada, pues en estos casos tampoco suele haber drivers para el reproductor de CD-ROMs y, por tanto, no puedes instalar Windows directamente del CD adjunto. Tendrás que devolver el ordenador a la tienda, pues hoy en día Windows pertenece al equipamiento básico de los PCs.
- Hay esperanzas si el problema es que Windows se queda *colgado*. El **Modo a prueba de fallos** te ayudará.
- Pulsa para ello la tecla [Reset] del aparato y espera hasta que en la pantalla aparezca el mensaje de **Iniciando Windows.** Luego pulsa [F4], escoge la opción **Modo a prueba de fallos** y pulsa [Enter]. Windows se arranca con los drivers mínimos y permite el uso del ratón en el modo gráfico VGA, con resolución 640 x 480.
- Ahora haz click en el escritorio con el botón derecho del ratón y escoge la opción **Propiedades.** Vete a la pestaña **Configuración** y selecciona **640 x 480 píxels** en la barra **Área del escritorio.** Después, haz click en **Aceptar.**
- Vuelve a arrancar el PC. Si aparece la imagen, antes tenía una resolución incorrecta. Consulta el manual del monitor y prueba con la resolución indicada, como 800 x 600 ó 1024 x 768 píxels, por ejemplo.

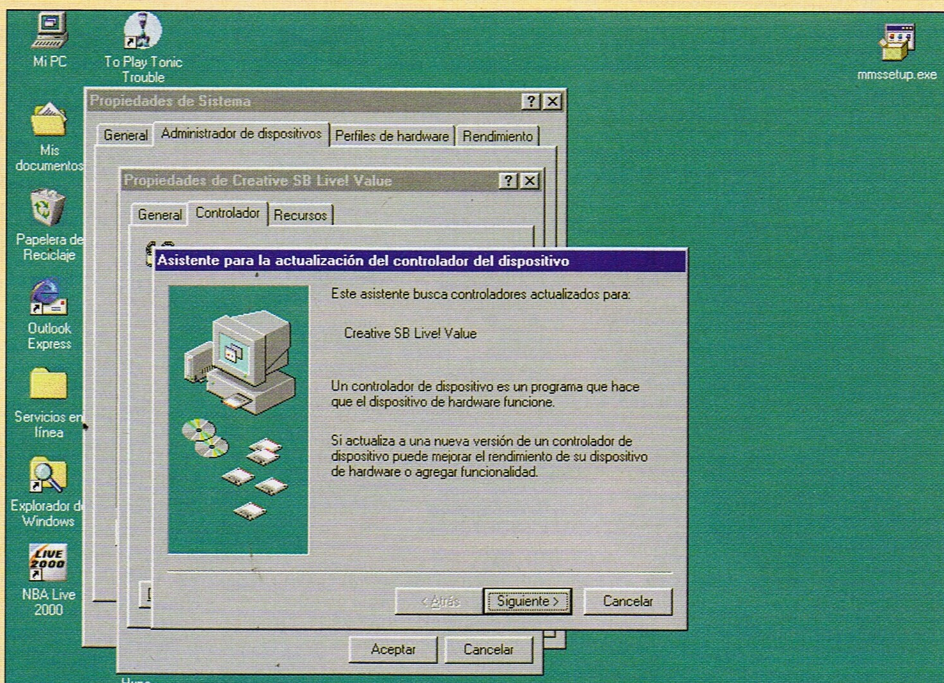


Para volver a configurar la resolución gráfica, elige Propiedades - Configuración.

2. ¿No hay sonido?

Algunos elementos hardware, como la tarjeta de sonido, necesitan los drivers del fabricante. Si no están instalados en el disco duro, la tarjeta no funciona.

- Descubrirás si éste es tu caso en el **Administrador de dispositivos** (haciendo click con el botón derecho del ratón en **Mi PC** y luego en **Propiedades).** Selecciona la pestaña **Administrador de dispositivos** y busca en **Otros dispositivos** si aparece un **Dispositivo desconocido.**
- En muchas tarjetas hay que hacer doble click en el símbolo **Dispositivo desconocido.** Después, pulsa la pestaña **Controlador** y haz click en **Actualizar controlador.**
- Normalmente se incluyen todos los drivers importantes del ordenador en un diskette o en un CD-ROM adjunto. Introduce los discos con los drivers y haz click en **Siguiente.** La opción **Buscar un controlador mejor que el que su equipo está usando ahora (se recomienda)** te llevará a las unidades de disco, entre los que se encuentra el CD o el diskette. Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla y vuelve a arrancar Windows.
- Atención: con algunas tarjetas, la instalación de los drivers es distinta: se realiza haciendo doble click en un archivo EXE que viene en un CD o diskette. Consulta en el manual cómo se instalan los drivers.

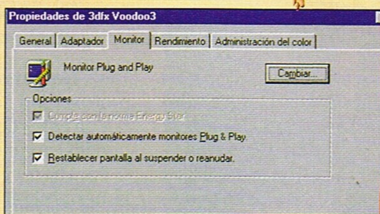


La tarjeta de sonido no funciona si faltan los drivers adecuados. Pero se pueden instalar en el Administrador de dispositivos.

3. ¿Los gráficos son raros?

A veces, Windows no muestra una resolución gráfica satisfactoria, y hace vibrar el monitor o muestra unas imágenes muy difusas. Esto puede ocurrir porque no se reconoce el tipo de monitor.

- Haz click con el botón derecho en el escritorio. Selecciona **Propiedades – Configuración.** Escoge luego **Avanzada – Monitor – Cambiar.**
- Seleccionando **Buscar un controlador mejor que el que su dispositivo está usando ahora (se recomienda),** aparece una ventana. En ella, selecciona dónde está la información del monitor. Normalmente los distribuye el fabricante en un disquete. Haz click en **Unidades de diskette – Siguiente.** Windows lee los datos del monitor.
- Sigue las indicaciones y vuelve a arrancar el ordenador. Ahora debería ser posible ajustar la resolución y la frecuencia de refresco, que podrás consultar en el manual del monitor que te ofrece el fabricante.
- Atención: si no tienes ningún CD o ningún diskette para el monitor, deberías pedir información en la tienda sobre el tipo de monitor que tienes. Si has instalado un driver erróneo en Windows, tu tarjeta gráfica podría llegar a dañar tu monitor.

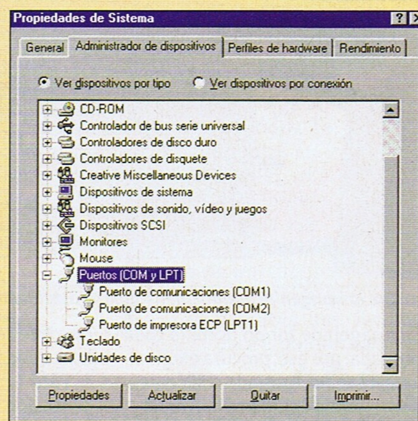


Si no se reconoce automáticamente el monitor, podrás instalarlo más tarde.

4. ¿La impresora no funciona?

El ordenador tiene puertos serie y en paralelo. Si éstos no están activados, algunos aparatos externos, como el módem o la impresora, no funcionarán.

- Estos puertos se activan en la BIOS del ordenador. Se encuentran, por ejemplo, en las BIOS Award (apartado **Integrated Peripherals),** y se activan con la opción **Enabled.** Sirve también para PCs con puertos USB.
- Para hacer estos cambios, debes controlar un poco de informática, ya que un error puede dañar la BIOS. Consulta primero en el manual cómo llegar a la BIOS. En el caso de la popular Award, se suele hacer pulsando [Del] cuando se inicia el ordenador. En casi todos los manuales se describen muy bien los menús de la BIOS. Con ellos, sabrás dónde dirigirte y cuáles son las opciones necesarias.
- Cuando arranques Windows, los puertos activados se reconocerán automáticamente y se utilizarán para el hardware externo.



El administrador de dispositivos de este ordenador indica si hay algún puerto paralelo activado.

5. ¿El ratón no se mueve?

Sigue estos pasos y tu ordenador sanará.

En el caso de la mayoría de los ordenadores actuales, el ratón está conectado con una clavija redonda a la conexión PS/2 del ordenador. Existen dos de estos conectores, y el segundo es para el teclado.

Al montar el ordenador, puede ocurrir que se confundan las conexiones. Entonces, Windows nos indica que no hay ratón; también puede ocurrir que el cursor no reaccione a los movimientos del ratón. Si es el caso, entonces intercambia ambos conectores y vuelve a arrancar el PC. El ratón funcionará como siempre.

- Además: para volver a arrancar el ordenador sin usar el ratón, basta con que pulses la combinación de teclas [Alt]+[F4] y vayas con las teclas del cursor a **Apagar el sistema.** Luego sólo tienes que seleccionar **Reiniciar** y pulsar la tecla [Enter].

Si después de arrancar el PC aparece una ventana como ésta, es porque el ratón está enchufado a la conexión errónea.

Compatibilidad con mouse para Windows



No se detectó un mouse conectado a su PC. Ahora puede conectar un mouse serie.

Para conectar un mouse a un puerto PS/2 de mouse, debe apagar primero su PC.

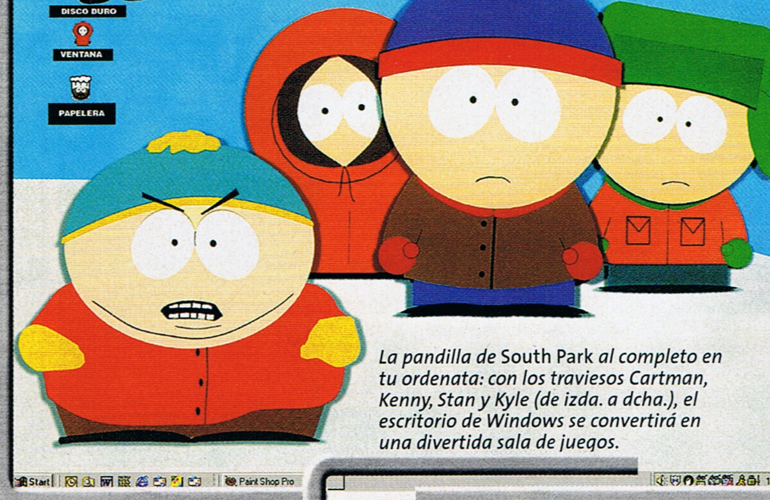
☐ No mostrar este mensaje en el futuro.

Aceptar

Texto: André Zurawski, v. Icho · Ilustración: Horst Kolodziejczyk

Decora tu escritorio con SOUTH PARK

¡Se acabaron las imágenes de escritorio sosas y aburridas! Con unos cuantos pasos, convertirás tus temas favoritos en iconos e imágenes de fondo. ¿Te molaría decorar tu pantalla con los traviesos Kenny & Co.?



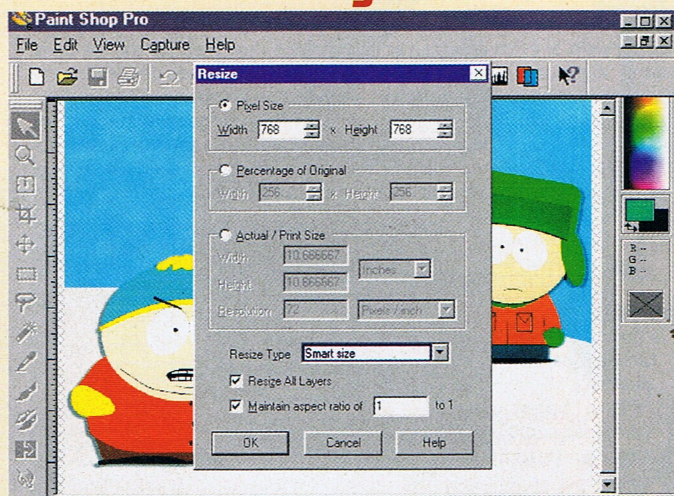
La pandilla de South Park al completo en tu ordenata: con los traviesos Cartman, Kenny, Stan y Kyle (de izda. a dcha.), el escritorio de Windows se convertirá en una divertida sala de juegos.

Un fondo verde y unos iconos insulsos: así es la imagen del escritorio de Windows, ¡una sosería! Pero no todo está perdido: puedes cambiar su apariencia con la imagen de tu cómic, juego o serie favorita. En la página de Internet *http://iol.freethemes.com* encontrarás un amplio espectro de iconos e imágenes de fondo sobre cualquier tema. Resultará muy divertido darle tu toque personal a Windows. También puedes hacerlo con una imagen que tú mismo hayas creado o escaneado.

La creatividad no tiene límites, así que... ¡manos a la obra! En esta página te explicamos de forma sencilla cómo puedes hacer tus propios iconos y fondos.

¡Vamos con ellos!

1. Realizar la imagen de fondo



Para que la imagen de fondo quede bien, ajústala a la medida de la pantalla.

● La imagen de fondo domina toda la pantalla; por eso, procura elegir algo que no sea demasiado chillón y estridente, ¡o enseguida te hartarás!

● Piensa que la pantalla tiene unas proporciones de 1,33 a 1. La imagen debe tener formato apaisado y debe poderse modificar sin distorsionarse demasiado.

● Conseguirás mejores resultados si el tamaño de la imagen corresponde al tamaño de la resolución de pantalla. Normalmente, suelen ser 800 x 600 ó 1024 x 768 píxels.

● Abre el programa de gráficos que vayas a utilizar (por ejemplo, el programa shareware *Paint Shop Pro*), y ajusta el tamaño de la imagen de fondo. Haz click en **Image – Resize** e introduce el tamaño correspondiente en píxels. Con **Image – Sharpen** puedes acentuar las líneas que han quedado imprecisas.

● Para conseguir una buena representación gráfica, debería dársele al gráfico una profundidad de imagen de 16 millones de colores. Haz click en **Colors – Increase Color Depth** y escoge **16 millones de colores.**

● Salva la imagen terminada en formato BMP o JPEG. Windows 98 soporta ambos para el fondo de escritorio.

● Para ver el resultado en la pantalla, haz click en la pantalla con el botón derecho del ratón y selecciona **Propiedades.** En la pestaña **Fondo** haz click en **Examinar** y escoge la imagen finalizada. ¿Te gusta el nuevo aspecto de tu escritorio? Si no, siempre puedes repetir la operación.

2. Colocar iconos



El programa Microangelo es muy adecuado para trabajar con iconos.

● Se pueden cambiar los iconos (**Mi PC, Entorno de red, Mis documentos, Papelera de reciclaje, Microsoft Word,** etc.) con imágenes propias. Un buen programa shareware para crear iconos es *Microangelo*, que se puede bajar de la página de Internet *iol.freethemes.com* y usarlo gratis durante cuatro semanas.

● Para escoger el motivo del icono, es necesario que la imagen se pueda reducir y colocar en forma cuadrada sin que sufra grandes pérdidas de calidad.

● El tamaño normal de un icono es 32 x 32 píxels. Reduce de tamaño del motivo con **Image – Resize** en *Paint Shop Pro*.

● Para poder convertir la imagen en un icono, hay que guardarlo como bitmap, es decir: *.bmp*.

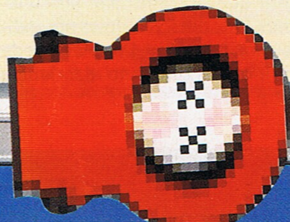
● Arranca el programa *Microangelo* y abre la ventana **Studio.** Haz click en **Tools-New Image Format,** y marca la profundidad de color en **True Color.**

● Con **Edit – Open Bitmap As Image,** puedes cargar el motivo que quieras.

● Para hacer visible el motivo, toma la herramienta de **Color Selector** y en la paleta de colores haz click en el cuadrado que tiene un monitor oscuro, arriba a la derecha. Con la herramienta **Brush** y este color, rellena todos los píxels del icono que quieras que parezcan transparentes (con el color del fondo).

● Guarda la imagen como icono en el formato *.ico*.

● En la pestaña *Efectos* de las *Propiedades de pantalla* de Windows puedes poner tus iconos. Haz click en el icono que quieras cambiar y selecciona **Cambiar icono.** ○



Texto: Christiane Strobel, V. Icho.

Los enanos berserker de Warhammer se lanzan a la carga.

Supera los límites del ordenador

La aventura se escapa del monitor para entrar en tu cuarto. Y ya no hay límites. Porque tu imaginación no lo tiene... ¿O sí? ¡Compruébalo!

En una peli de miedo, cuando la niñita inocente baja al sótano a investigar los ruidos extraños, todos nos llevamos las manos a la cabeza: "¿A dónde vas, pedazo de pardilla? ¡Que te van a comer viva!". En un juego de rol, si llevamos a la niñita, también bajaríamos. Pero con un lanzagranadas, una ballesta de repetición antivampiros... ¡Y pobre del bicho que nos espere abajo!

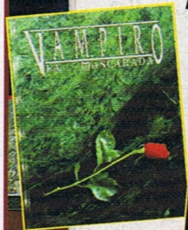
Todo esto ya lo hacemos en los videojuegos: nos preparamos a conciencia para convertir en picadillo al bicho de turno. Porque, en el fondo, los RPG son aventuras gráficas con más tortas de lo normal y con la capacidad de aumentar el poder del personaje que llevamos. El problema es que no puedes hacer más de lo que ha previsto el programador de juegos, y además tienen la mala costumbre de acabarse antes de lo que nos gustaría... Esto no pasa en las versiones de mesa: **en un juego de rol podemos hacer cualquier cosa imaginable (o, por lo menos, puedes intentarlo).** Necesitaremos dos cosas: un máster y jugadores. El máster es el que se encarga de inventarse la historia y de manejar el mundo (es como el programador y el ordenador en uno). Y los jugadores se encargan de manejar unos personajes (aquí podríamos decir que su función es interpretar, pero en realidad, es la de mantener contento al máster... ¡y llevar la bolsa de patatas!). Además, necesitarás unos curiosos dados de formas variadas (ver foto arriba).

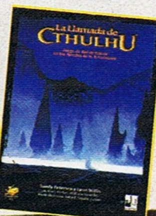
Muy relacionados con los juegos de rol, tenemos un montón más: están los los juegos de figuritas (que ya conocen los que han jugado a cualquier juego de *Warhammer*, como *Chaos Gate)* y los temáticos (como los juegos de cartas de *Pokémon*, *Magic* o Lara Croft). ¡Prepárate para vivir una gran aventura! Y esto es sólo el principio...

Texto: Leticia Roldán y Javier Sevilla.

Rol-Terror

Son juegos ambientados normalmente en la era actual y en los que podemos llevar vampiros, hombres-lobo o investigadores de lo oculto. Para iniciarse: ***Vampiro*** y ***La llamada de Cthulhu*** (Premio Excalibur 99).





Rol-Fantasía

Aquí llevas guerreros, ladrones o magos. Viajarás por mundos medievales, te enfrentarás con monstruos variados explorando oscuros calabozos... Es el rol más tradicional y popular. Para comenzar: ***El Señor de los Anillos.***

Rol-Ciencia ficción

Si quieres imitar a tus héroes galácticos preferidos, te gustarán estos juegos. Galaxias por explorar, naves espaciales, razas alienígenas... El universo es infinito y está esperando a que alguien descubra sus secretos. Y para empezar: ***Exo.***



Son divertidos, espectaculares y además hay un montón. Éstos son los tipos básicos.

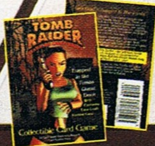
Figuritas

Más que simples juegos, son auténticos hobbies. No sólo tendrás que comandar tus ejércitos; también tendrás que crearlos. Además de pasártelo genial con tus amigos, coleccionarás figuritas realmente alucinantes. ¡La caña!

El más jugado: ***Warhammer Batallas Fantásticas.***

Temáticos

Aquí entra casi cualquier juego de mesa: desde una carrera hasta una confrontación mágica, pasando por las aventuras de Lara Croft o Pokémon. Los de más éxito: ***Magic*** y ***Pokémon.***





SCREENFUN ¡SORTEO!

Esta vez te toca elegir: o un fabuloso juego de figuritas *Warhammer Batallas fantásticas* (ref.: Warhammer) o un juego de rol *Vampiro* (ref.: Vampiro). Envíanos una postal a SCREENFUN, apdo. de Correos 14.116, Madrid 28080, e indica cuál has elegido. ¡Mucha suerte!



8/00 CÓMICS

¿CÓMO PUEDE HABER OCURRIDO UNA *DESGRACIA* TAN GRANDE?

¡ES HORRIBLE!

¡PARDIEZ! ¡ESTAMOS *CONDENADOS*!

¿QUÉ? ¡A MÍ ME PARECE BASTANTE ENROLLADO!

SIMPSON CÓMICS

Una insólita acampada, una planta asesina y... ¡muchas, pero que muchas trastadas de Bart! Así son los Simpson en cómic.

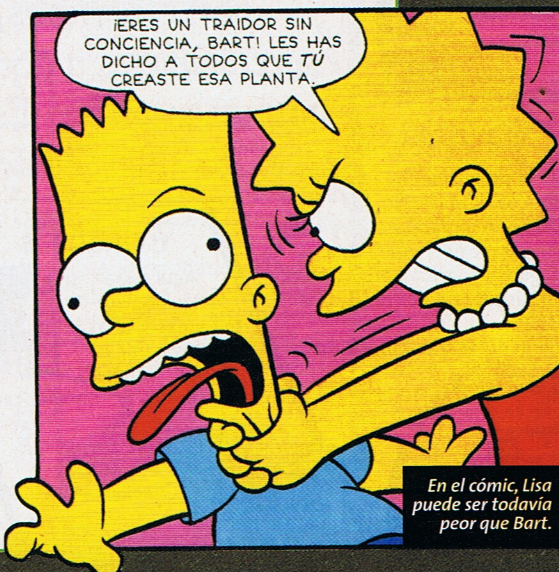
Es el peque más gamberro de Springfield, capaz de maquinar las mayores diabluras del mundo y, además, sus bromas son dignas de su peor enemigo. Pero con todo y con eso... ¿Quién no ama al simpático Bart Simpson? ¡Así es! Él y su familia son los más queridos de toda la tele, y ahora, de nuevo... ¡del cómic!

Hace varios años, Homer, Lisa, Marge, Maggie y Bart publicaron sus historias y aventuras en papel. Pero ¡pasaron sin pena ni gloria! Ahora, tras el nuevo boom de la serie, todos esos cómics se han reeditado y ¿qué mejor regalo para Reyes? En las tiendas hay varias entregas, pero la mejor es la de *Súper Simpsons* (1.800 pts.). En ella encontrarás más de diez historias. Y si necesitas una muestra para animarte... ¡ahí va!

Es un día tranquilo en casa de los Simpson. Bueno, es un día más en casa de los Simpson. Lisa está haciendo una investigación científica con una inofensiva planta... y Bart intenta leer con unas gafas de rayos X que regala una revista. "¡Voy a poner una demanda a la revista que les regaló! ¡Esto no funciona! Creo que me está saliendo un tumor cerebral", dice. Mientras, Lisa no hace ni caso a lo que ocurre a su alrededor y sigue alimentando a su planta al lado de Homer. ¡El guarro se está cortando las uñas en el salón! La futura planta asesina se traga un trozo de uña; ya ha conseguido lo que quería, ¡genes de un humano...! ¿Acabará la maldita planta con toda la población de Springfield? La respuesta: ¡en el cómic!

Una curiosidad: las viñetas de los cómics parecen fotogramas sacados de la serie de TV.

Texto: Beahazard. Fotos: Archivo SCREENFUN.



En el cómic, Lisa puede ser todavía peor que Bart.

¿Crees que Bart se jugaría el pellejo en una excursión? ¡De eso nada! Los peligros se los deja a El Escocés.

INFO

La serie de televisión.
Cuando Matt Groening empezó a crear los personajes de *Los Simpsons*, nadie creía en él. "¿Esa gente extraña, de color amarillo y con formas redondas?", le decían. Ahora estos ácidos, sarcásticos y a la vez graciosos personajes son récord de audiencia en todo el planeta. Tras varios años de producción, todavía siguen haciéndose capítulos (el pasado mes de noviembre fue inmortalizado en amarillo el rockero-rapero Kid Rock, que se va de juerga con Homer).

Además, Matt ya ha empezado otra serie que ya se emite en EE UU: *Ciudad Futura*. Algo así como *Los Simpsons*, pero en versión futurista: se desplazan en coches voladores y tienen un robot que les hace las tareas domésticas.

Mientras, en España, seguiremos viendo los capítulos antiguos repetidos hasta la saciedad. ¡Es una lástima!

Las webs

● *http://duff.simplenet.com/futurama*
¿Quieres trasladarte al año 3000 y conocer a los nuevos personajes de Groening? Pues en esta web lo encontrarás todo. La nueva tecnología, los últimos robots y todos los personajes de *Ciudad Futura (The Futurama Source)* la verás antes de que salgan por la tele. ¡Conóceles en primicia!

● *http://www.thesimpsons.com*
Aquí tienes todo sobre el mundo de Bart y sus amigos. Las distintas etapas; su creador, Matt Groening; los artistas invitados (Aerosmith, Cypress Hill, Smashing Pumpkins...) y ¡el gran merchandising que se ha montado alrededor! Tazas, sábanas, bolis, balones... Todo el mundo Simpson estará a tu alcance.

MÚSICA

FEAR FACTORY

El metal más cañero también juega



Obsolete es el último disco de Fear Factory.

En Demolition Racer rockearás con cuatro canciones inéditas de la banda.

Sexo, drogas y rock and roll...? ¡Buaaaah! Eso es para los que no están al loro. En el nuevo milenio, el rock and roll y los rockeros apuestan por... ¡los videojuegos! Y en esta movida, un grupo de Los Ángeles se ha adelantado al resto: Fear Factory.

Ellos fueron de los primeros en poner su música al servicio de los videojuegos (*Demolition Racer, Messiah, Carmageddon...*). Ahora, han estado en España de gira, y SCREENFUN se marcó unas partiditas con su batería, Raymond Herrera, un auténtico colgado de los juegos.

SCREENFUN: ¿Cuántas horas al día dedicas a jugar?

Raymond: ¡Uf! Demasiadas. Ayer mismo estuve jugando desde las 12 de la noche ¡hasta las 6 de la mañana!

SF: ¿Y qué consola prefieres?

R: ¡Dreamcast, sin duda! Es una pasada, y el juego *Soul Calibur* es tan bueno... ¡Aunque estoy ansioso esperando la llegada de la Playstation 2!

SF: ¿Tienes muchos juegos?

R: De Dreamcast tengo ya casi unos 30! Y de Play... ¿Ves esos álbumes? Están llenos de CDs, ¡unos 300!

SF: ¿Cómo entrasteis en el apasionante mundo de los videojuegos?

R: Fue por *Messiah*, hace más de tres años. Después, hicimos la música para *NFL Extreme*. Nos ofrecieron otro, y más tarde llamamos nosotros para un proyecto... Esos fueron nuestros primeros pasos.

SF: Así que unas veces llamáis vosotros a las compañías, y otras son ellas quienes os piden la música...

R: Eso es. Por ejemplo, en *Demolition Racer* querían algo nuevo. Me mandaron la beta, nos gustó y al final hicimos cuatro temas inéditos.

SF: ¿En qué estáis trabajando ahora?

R: Estamos componiendo para cuatro juegos distintos. El último que ha salido es *MTV Sports: Snowboarding*. Pero hay otro que nos gusta más que el resto: ¡Vamos a tener un juego sobre Fear Factory! Seremos personajes, con nuestros tatuajes, nuestra ropa... Saldrá en abril en EE UU, y aquí, en junio del 2000.

Mientras, puedes estar a la última en la web oficial del grupo: *www.fearfactory.com*. Ahí también encontrarás la tienda online de juegos de Raymond. ¡Una pasada!

Raymond tiene una tienda online donde puedes comprar juegos.

Raymond, en el autocar de gira, con el equipo SCREENFUN.

Playstation, Dreamcast, pistolas... ¡Juegas con Raymond?

La primera consola de Raymond llegó a sus manos en 1979: era una Atari.

SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Has flipado con Fear Factory? ¿Aún quieres más? Pues en SCREENFUN sorteamos un regalo de lo más original: 10 llaveros-linterna con el logo de la banda... ¡que se transforman en linterna! SCREENFUN, ref.: Linterna Fear Factory, apdo. de Correos 14.116, Madrid 28080.

NEWS

+ Música y DVD, grandes aliados

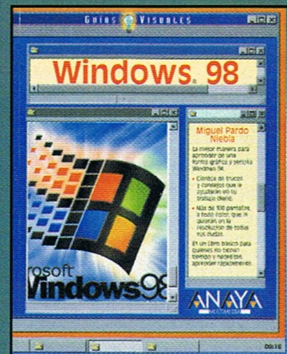
En formato DVD no sólo podrás ver películas con gran calidad. ¡También podrás disfrutar de los mejores conciertos con una calidad excepcional! En esta ocasión, TDK te presenta *Prince's Trust Rock Gala*. Cuatro volúmenes con los mejores artistas: Tina Turner, Elton John, Phil Collins y... ¡muchos más!

SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Quieres disfrutar de uno de estos conciertos en tu casa con sonido estéreo y con una imagen impresionante? Pues escribe y ¡suerte! SCREENFUN sortea 5 DVDs de TDK para ti. Ref.: DVD Prince's Trust, apdo. de Correos 14.116, Madrid 28080.

+ Estudia con la colección de Guías Visuales

¿Estás poco puesto en el manejo de tu ordenador? ¿Qué mejor momento que estas vacaciones para hacer un repaso de tus escasos conocimientos de informática? Pues con las Guías Visuales de Anaya Multimedia (de Microsoft) te resultará mucho más fácil. Los últimos títulos son Office 2000, Powerpoint 2000, Outlook y Excel 2000. Te convertirás en un iniciado, y a un precio muy módico: la guía más cara cuesta alrededor de 1.800 pts.



+Hip-Hop, skate y videojuegos

Si te gustan estas tres cosas no te pierdas el próximo lanzamiento para Playstation de Take 2, *Skate & Destroy*. Además de hacer todas las cabriolas posibles sobre la tabla, podrás disfrutar de temas de Run DMC, EPMD, Freestylers o los míticos Africa Bambaattaa entre otros. *Web: www.skateanddestroy.com*

En el laboratorio flotante de Aquatica, las pruebas clave de la investigación han resultado un éxito. Todo marcha bien hasta que...

... un terrible incidente con uno de los tiburones siembra el caos en la plataforma.

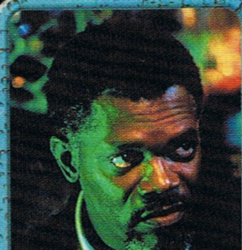
Aquatica se viene abajo con todo el equipo dentro: las plantas se desmoronan y los tiburones escapan de su encierro.

Para llegar a las escaleras de emergencia, la tripulación de Aquatica deberá atravesar zonas muy peligrosas.

En lo profundo del océano habitan criaturas feroces. Varios investigadores, a bordo del laboratorio flotante Aquatica, están demasiado cerca de ellas; meterse con la naturaleza... ¡puede tener consecuencias muy graves!

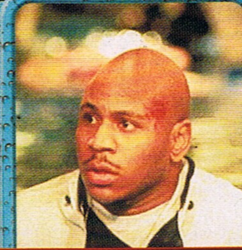
DEEP BLUE SEA

La tripulación de Aquatica


Russell Franklin es el inversor. Acude a Aquatica a presenciar las esperadas pruebas.


La doctora Susan McAlester, directora de la investigación, ha ido demasiado lejos.


Carter Blake es el cuidador de tiburones. Es valiente, pero tiene un pasado oscuro.


El cocinero de Aquatica es conocido por todos como el Predicador por su fervor religioso.


La bióloga Janice conoce el comportamiento de los tiburones y percibe algo extraño.



La doctora Susan huye desesperada, y busca un lugar donde refugiarse.



En los pasillos de la planta baja se reunirán los supervivientes de la catástrofe. ¡Deben encontrar una salida de Aquatica!



La única forma de salir a la superficie es con el submarino, pero no funciona. ¡Están atrapados en el fondo del mar!



Después de muchas dificultades, logran llegar hasta la salida...



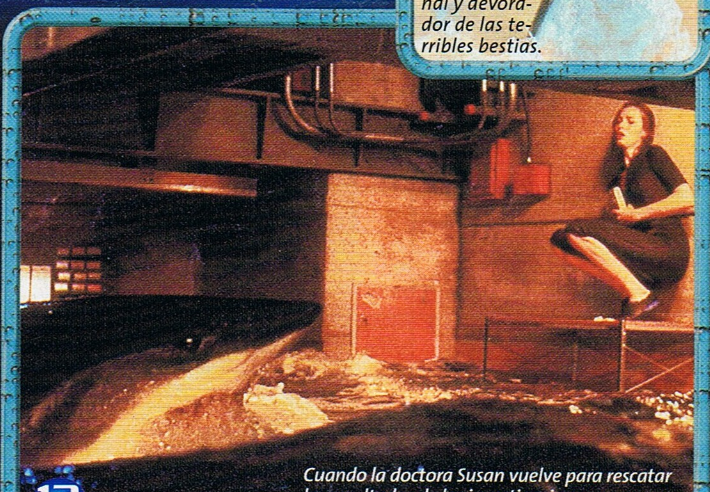
... pero los tiburones conocen muy bien sus movimientos, y allí donde van...



... deberán enfrentarse al instinto criminal y devorador de las terribles bestias.



Mientras, el predicador, ajeno a la suerte de sus amigos libra su particular batalla.



Cuando la doctora Susan vuelve para rescatar los resultados de las investigaciones, se encuentra al predicador: los dos corren un gran peligro.



Cada vez quedan menos alternativas y todos continúan en lo más profundo del océano. La única solución es inundar Aquatica...



¿Conseguirán salir todos vivos de la instalación? ¿Podrán Susan y Carter confesarse el amor que han empezado a sentir? La respuesta es... Deep Blue Sea.

Bajo esas aguas tranquilas, nacen criaturas monstruosas". Con tan categórica frase, recibe la bióloga marina Janice Higgins (Jacqueline McKenzie) al inversor del proyecto, Russell Franklin (Samuel L. Jackson). En ese momento, ninguno de los dos se imagina lo que les espera... Susan McAlester (Saffron Burrows) está a punto de concluir un descubrimiento fascinante para la Humanidad: una cura para el mal de Alzheimer. El problema es que para sus experimentos, Susan y su equipo han tenido que emplear tiburones mako, que son los peores depredadores del océano, y encerrarse en Aquatica, una base marina, donde los tiburones permanecen custodiados con gran rigor.

Russell quiere cerrar la investigación: llevan mucho dinero gastado y aún no hay resultados definitivos. Pero Susan le convence para que aumente el plazo; así podrá presenciar unas importantísimas pruebas que demostrarán si todo el esfuerzo de la investigación ha servido de algo. Por fin llega el esperado día y todo parece estar marchando muy bien pese a que Carther Blake (Thomas Jane), el cuidador de los tiburones, advierte que algo muy extraño está sucediendo: las reacciones de los tiburones son inteligentes. ¿Estará Susan ocultando algo?

Texto: Elena Castellanos

Espectáculo 9 **Emoción** 9 **Desarrollo** 7

Deep Blue Sea

Acción/aventuras/suspense

Estreno: 17/12	M/13

www.deepbluesea.net

Samuel L. Jackson, Saffron Burrows, J. McKenzie, Thomas Jane, LL Cool J...

Miedo y tensión: los tiburones te pondrán los pelos de punta en más de una ocasión. 7

ScreenFun ¡Sorteo!

Tenemos diez fabulosos posters de *Deep Blue Sea,* con tiburón incluído, que están deseando hincarle el diente a algún pobre dormilón... ¡No lo pongas encima de la cama! Envíanos una postalita a SCREENFUN, ref.: Deep Blue Sea, apdo. de Correos 14.124, Madrid 28080.

UNAS RISAS

Un doctor habla con el paciente recién operado:
—Tengo una noticia mala y otra buena. La mala es que le hemos extirpado los huevos por accidente.
—¡Jo! ¡Y cuál es la buena?
—Les hemos hecho una biopsia, y no eran malignos.

—Hola. Quería comprar una mosca.
—¡Pero si esto es una ferretería!
—Ya, pero es que como la he visto en el escaparate...

—¡Eh, atención todos! ¡Voy a contar un chiste de leperos!
—Le advierto que aquí todos somos de Lepe...
—Ah, entonces no. Los chistes pierden gracia cuando hay que explicarlos.

Adán conversando con Dios:
—¿Porqué hiciste a Eva tan deseable?
—Para que pudieras enamorarte de ella.
—Entiendo. ¿Pero por qué la hiciste tan idiota?
—Pues para que pudiera enamorarse de ti.

Una señora en una tienda de caza:
—Buenas, vengo a comprar una escopeta. Es para mi marido.
—¿Le ha preguntado de qué calibre?
—¿Qué dice? ¡Si ni siquiera sabe que le voy a disparar!

Un policía ve a dos tipos subidos a un árbol, lo cual le parece muy sospechoso:
—¿Pero qué hacen subidos a ese árbol? Venga, ¡bajen inmediatamente!
Los dos tipos le obedecen sin rechistar y, cuando llegan abajo, el policía les pregunta:
—A ver, ¿ustedes quiénes son?
—Jo, vaya memoria. ¿Es que ya no se acuerda? ¡Pues los del árbol!

Una chica entra en una lencería:
—Por favor ¿podría probarme ese sujetador, el rojo, en el escaparate?
—Claro que sí, pero ¿no preferiría hacerlo en el probador?

—Era un hombre tan pobre, tan pobre, que no prestaba ni atención.

1X PLAYSTATION

El super-autodefinido SCREENFUN, a petición popular, es esta vez un poco más difícil. Como siempre, la palabra clave se envia al apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref.: AUTODEFINIDO 8. Una pista: es el nombre que se dio en japón a un juego muy popular. El nombre del ganador saldrá publicado en el número 10 de SCREENFUN.

Serie de juego de rol / 2 chicas de ese juego
Bofetón / Atracción de feria
Interjección / Tipo de piedra preciosa
Unidad ind. magnética / ¡Detente, caballo!
Protocolo de Internet / Culto
Disparas / Juego: 'Castrol (.....) SB'
Segunda vocal / Película de Spielberg
Ronald (..). Donald
No se oxida
'…aesar 3' / Simpático personaje de 'FF8'
Amo del j.de Balamb / Tela de lana escocesa
Me atreví / Letra nasal
Apellido español / Vocal abierta
Bebida aromática
Tarzán las usa / Dios egipcio.
Termina-ción en direcciones de Internet
Inglés y al revés:cola / Juego de fútbol: 'F...'
al reves, entregar / Es parecida al perro.
Iniciales del prota del manga "Bastard!!"
Interjección / Sufijo que significa "extranjero"
El Dios musulmán / Unidos en matrimonio
En el fútbol el público hace la (...)
Talla máxima de una camiseta
Voz de mando
Primera vocal / Preposición de lugar
Cien, en romanos
Hecha con un canuto / Lengua provenzal
En medio de 'seis' / Caminar
1ª vocal / Por donde coges la jarra
Serpiente al revés / Trabajar la tierra (x2)
Taberna / Sex-symbol del videojuego
Al reves: arma ninja / Sensato
No se entiende bien, es ...
La letra del conductor novato
Aparato para hacer yogur
En inglés: tristemente / S..., nomb. de dragón
Relativo a América: (...)lombino
Iniciales de juego de horror.
Letra de un solo trazo / Puercos
Vocal redonda / Sinónimo de ciudad
Mundo de fantasía creado por J.Norman
Al r. en jerga hambre / Con ellos ves
Nota musical / Símbolo del telurio
Cantidad indefinida / Símbolo del níquel
Onomatopeya de risa
Existe / Al revés: hermano del padre.
Costumbre aburrida y diaria
Brazo del árbol
Comienza
Yo rezo
"En..." de abejas / Aféresis de amor
Rótulo latino de la Santa Cruz / Negativo
Marchad, dirigíos a un sitio
Fruto silvestre en plural
Infusión, al revés / Tipo de ordenador
Nitrógeno / Prepo. de compañía
Ni tanto ni (...) poco / Personaje bíblico
El tío (...) / Adios en catalán
Letra con curvas / Oxigeno
Letra nasal / Negación muy castiza
Ciencia del dinero / Al revés: .omb .aider
Prep. de 'debajo de' / Cien en romanos
Mi (...) me lo robaron / Cincuenta romanos
Matrícula de Tarragona
Grupo de música heavy / Para plural
Sonido vibrante / El/ella otorga
Niños de pecho
En medio de 'pies'
Entrega
Figurativo: normas para gobernarse

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Y BORNIE

HOLA, BORNIE, ¿ESTAS JUGANDO AL TOMB RAIDER?

SIP

ESE NIVEL SUBMARINO ES BASTANTE DIFICILLO, ¿VERDAD?

SIP SIP SIP SIP SIP

¿LLEVAS MUCHO TIEMPO ATASCADO AHÍ?

SIP

Texto: Elena Castellanos, Comic: Rolf Boyke

LA COSA



Las mujeres le desean, los hombres le envidian. Está al servicio secreto de Su Majestad. ¿Quién es?

SE BUSCA





Jim, la lombriz, es un superhéroe con muchos recursos. Él ha visto las cinco diferencias que hay entre estas dos imágenes suyas en sólo 30 segundos. ¿Y tú?



Fusión... ... Pokémon!



¡Los pokémon se han fusionado y han quedado irreconocibles! Ayúdales a recuperar su aspecto original, asignándole a cada uno las partes que realmente les corresponden.

Síntomas de que estás obsesionado con los ordenadores

- Tus amigos te regalan diskettes en blanco por tu cumpleaños.
- No quieres borrar programas de tu disco duro que no has usado en dos años.
- Sabes lo que significan siglas como IDE, RAM, VESA y SCSI.
- No te molestas en borrar los diskettes usados y prefieres comprar nuevos.
- Tienes programas que nunca llegaste a utilizar.
- No puedes mantener una conversación prolongada sin acabar hablando de ordenadores.
- Te llevas el ordenador contigo cuando vas de vacaciones, ¡aunque vayas a una acampada!
- Tus amigos te llaman siempre a ti en cuanto tienen algún problema con sus ordenadores.
- Te compras un nuevo disco duro de ocho GB y a los pocos meses ya necesitas otro. Esto te ocurre una y otra vez, cíclicamente.
- Tu madre encuentra diskettes en los bolsillos de tu ropa cuando va a lavarla.
- Tratas de convencer a todo el mundo de que se compre un ordenador.
- Empiezas a considerar seriamente la posibilidad de comprarte un segundo ordenador, sólo para jugar en red.
- Cuando te vas de viaje a Estados Unidos, aprovechas para comprarte programas que todavía no han salido aquí.
- Experimentas una extraña ansiedad cuando te enteras de que están preparando un nuevo modelo de Pentium, más avanzado que el tuyo.
- Preguntas a Telefónica cuánto te costaría contratar su tarifa plana de Internet para empresas, ¡y descubres que te sale rentable!
- Le mandas un christmas por navidad a Bill Gates.
- Progresivo: 1) Empiezas a pensar en tu ordenador como si fuera una persona. 2) Le pones nombre. 3) Le hablas. 4) Le consideras tu mejor amigo.
- Haces copias de seguridad de tus ficheros de *savegame*.
- La idea de que un CD pueda contener sólo música se te hace rara.
- Tienes un salvapantallas diferente para cada día de la semana.
- Tu vida social se va al traste si se te estropea el módem.
- Tienes una copiadora de CDs estupenda, pero con la tostadora de tu casa siempre acabas quemando el pan.
- Te parece que la gente con módems lentos es de baja categoría.

El chip de la consola

Quisiera saber si el chip que permite leer juegos japoneses y de EE UU en la consola europea es legal. En tal caso, ¿puede estropear la consola?
Kike Besada, Vigo

La verdad es que no podemos decir que este chip sea legal, porque además de leer juegos japoneses y estadounidenses, sirve también para leer juegos pirateados, lo que no es en absoluto legal.

En cuanto a la consola, no la estropea mucho, pero su uso, a la larga, puede perjudicar el lector; éste es un deterioro que se produciría en cualquier caso, pero que el chip acelera.

Windows 98

Hace poco me compré el Windows 98 y, cuando lo voy a instalar, me dice que ya tengo un sistema operativo y que necesito el disco de actualización de Windows 95. ¿Qué tengo que hacer para eliminar mi sistema operativo?
Marcos Juncos, Alicante

Para instalar el Windows 98 tendrás que eliminar el sistema operativo que tiene ahora tu ordenador y, para eso, la única opción es formatear el disco duro. Es fundamental, antes de formatear tu disco duro (o sea c:/), que te hagas un disco de arranque para luego poder inicializar el ordenador: para ello, sigue todos estos pasos en el menú: **Inicio - Configuración - Panel de control - Propiedad de agregar o quitar programas - Disco de inicio - Crear disco.**

Una vez hayas creado el disco de arranque y lo tengas en un diskette, disponte a formatear el disco: **Inicio - programas - Ms-Dos,** y escribes: **c:\format c:**, con lo que te habrás quedado sin sistema operativo. Arranca el ordenador con el disco que te habías creado y ya está listo tu PC para que instales el Windows 98.

Otra posibilidad es conseguir un disco de acualización del Windows 95 a Windows 98, de manera que no tengas que comprarte ni instalar de nuevo el Windows 98.

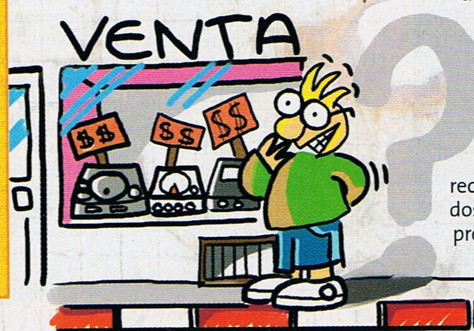


Los precios de las consolas

Me gustaría comprarme una videoconsola. ¿Cuánto cuestan la Play, la N64 y la Dreamcast?
Sara, Pontevedra

El mes pasado hicimos un test para que cada uno de vosotros decidiera cuál era su consola ideal. En ese artículo os indicábamos precios, pero puesto que esta es una pregunta que nos hacéis muchos de vosotros, aquí va de nuevo esa información:

La consola Playstation se vende conjuntamente a un mando Dual Shock que vibra, y su precio es de 19.990 pts. La N64 tiene un precio de 14.990 pts.; también está disponible en un pack junto al juego *Super Mario* (uno de los mejores) a un precio de 19.990 pts., y con *Super Mario* y *Soccer*, a 25.990 pts. Por último, la Dreamcast tiene un precio de 39.900 pts. Pero recuerda que debes tener en cuenta más variables a la hora de decidirte por una u otra: el número de juegos para cada una y el precio de éstos, tu género de juegos favorito, los periféricos que prefieres tener... Por todo esto, te recomendamos que hagas el test del número 7 de SCREENFUN.



SCREENFUN

¡Gracias a todos por escribirnos!

Nos entusiasma leer vuestras cartas, aunque son tantas que resulta imposible sacarlas todas en la revista. Para esta sección hemos escogido las que creemos que pueden ser más interesantes para vosotros y las que formulan dudas que se repiten a menudo, pero os garantizamos que leemos todas vuestras cartas y correos electrónicos, y respondemos a tantas como podemos. Nuestra dirección:

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas al lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

Nuestro e-mail:
screenfun@bauer.es

TRUCOS SCREENFUN

Si quieres una solución o un truco para un juego concreto, dirígete a nuestro servicio SCREENFUN, ref.: Soluciones por correo. Sólo tienes que enviar una postal indicándonos tu remite, el nombre del juego, su sistema y ¡tu problema!, a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080

Compartir salvapantallas

Mi primo tiene un salvapantallas en su PC que me gustaría tener en el mío. ¿Cómo podría copiarlo?
Antonio, Albacete

Normalmente, los salvapantallas sólo se componen de un único archivo con la terminación *SCR;* en este caso, copiar el salvapantallas de un PC a otro no debería dar ningún problema. Sólo tienes que copiar el archivo SCR del directorio de Windows a tu ordenador.

Ahora bien, si el salvapantallas se compone de más archivos o si activa un programa propio, la cosa es más complicada, pues sólo se podría copiar si tú dispusieras de esos archivos de instalación. Entonces, tendrías que arrancarlos en tu ordenador y después instalar el salvapantallas.

Virus en el PC

Muchos amigos me han dicho que tienen un virus en su ordenador. ¿Qué es eso? ¿Cómo llega a tu ordenador y cómo puedo proteger el mío de ellos?
Daniel, Madrid

Los virus son unos programas muy pequeños y molestos que pueden borrar los archivos, que dificultan el trabajo con el PC y que incluso pueden destruir el sistema, ya que sólo están programados para este fin.

Existen virus de programa y de sistema. Los primeros se activan al arrancar el programa, mientras que los de sistema comienzan a actuar con sólo arrancar el PC, porque se alojan en elementos del programa que se encuentran en áreas del sistema, como el sector de arranque. Por regla general, los virus sólo entran en el ordenador cuando se bajan o se copian datos poco fiables de Internet o de otras fuentes desconocidas. No existe un método seguro al 100% para descubrir todos los virus del ordenador. Se debería tener cuidado con archivos que no se conocen o que pudieran estar dañados. Para ello, son útiles los programas de protección, que reconocen muchos virus conocidos y los pueden eliminar. Los programas como *Norton Antivirus, McAfee* o *Panda Antivirus* son muy buenos.



Más memoria

Quisiera aumentar la potencia de mi PC de 166 con un AMD K2 333 MHz, pero he visto en el manual de sistema que mi placa base sólo acepta procesadores con 233 MHz. ¿Puedo hacer alguna trampilla o tengo que hacerme con otra placa?
Bernardo, Huelva

Sentimos decirte que la mayoría de las placas base tienen un límite establecido en su potencia: normalmente sólo pueden aumentar 233 MHz, y no se pueden potenciar con CPUs más rápidos.

Sin embargo, existe la posibilidad de meter un adaptador de corriente para procesadores Celeron, que permite unas frecuencias más altas. Una tarjeta gráfica 3D rápida aumenta el rendimiento en los juegos. Lo más potente orientado al futuro sería una placa base nueva de 100 MHz con el CPU adecuado. Las placas nuevas tienen otra disposición de las ranuras, y por eso necesitan una nueva carcasa. En las tiendas de PCs puedes informarte sobre qué placas y qué procesadores son compatibles entre sí, así como sus precios. Tienes más información en la website *www.madex.com.*

Los juegos de la Play 2

En SCREENFUN 6/99, página 13, decís que los juegos de Dreamcast son mejores que los de la Playstation 2. ¿Cómo os atrevéis a decir tal cosa?
José Luis, Venezuela

No, no, lo has entendido mal. A lo que Christian se refería es a que los juegos presentados en la *Tokyo Game Show* para Playstation 2 están aún muy verdes, mientras que los de la Dreamcast ya estaban terminados y listos para su comercialización, ¡por eso es normal que sean mejores! De ahí la crítica a Sony por no dejar más tiempo a los desarrolladores para preparar betas más trabajadas. Playstation 2 tiene un potencial tremendo, y es una verdadera pena que no se aprovechase aquella feria de Tokyo para demostrar todo su poder.

BREVES

Me gustaría que me dijerais la dirección, el teléfono, si está casada y el nombre traducido al español de Lara Weller.
Si tuviéramos su teléfono y su dirección, ¿crees que se la daríamos a alguien? Estaríamos como locos intentando una cita con ella, pero ya fuimos a verla en su presentación en Madrid y la chica se hace rogar. Sabemos que tiene novio, porque ella mismo nos lo contó… ¡Qué suerte tienen algunos! Por cierto, los nombres no se deben traducir: ella es Lara Weller.
¡Es que está muy buena!
¡Qué nos vas a contar a nosotros, que la tuvimos a medio metro de distancia!
¿Y si os lo pido de rodillas?
De rodillas se lo pedimos nosotros a ella, pero ni por ésas, chico: ¡seguiremos soñando!
Me gusta mucho vuestra revista: no tiene casi fallos, salvo uno muy grave, y es que todavía no tengo ni una Playstation ni un buen juego, y mucho menos una Dreamcast regalada por SCREEFUN (pero es un fallo que podéis solucionar).
Pues sí, es un fallo muy grave pero no creemos que al resto de lectores les guste la solución que les das. Sigue intentándolo, las posibilidades son las mismas para todos.
¿Por qué en un número ponéis que la Playstation 1 será compatible con la Playstation 2, y en otras ponéis que, por ejemplo, el Tomb Raider V será para la Play 2 y no para la Play 1?
Lo que nosotros queremos decir es que los juegos de la Playstation 1 se podrán utilizar en la nueva consola pero, por supuesto, los de la Playstation 2 no valdrán para la antigua consola.
Me gustaría saber si para los concursos podríamos enviar cartas en lugar de postales.
Por supuesto, siempre que indiquéis bien clara la referencia en el sobre.
¿Y tienen las mismas posibilidades?
¡Claro! Todas van a una caja donde la mano inocente de nuestra súper secretaria saca una y, ¡zas!, un afortunado.
¿Y por e-mail?
Eso ya sí que no. ¿Dónde quieres que meta la mano nuestra secretaría? La tiene muy larga, pero no tanto. Eso sí, a través de e-mail podéis pedirnos trucos, hacernos preguntas o simplemente saludarnos.
Me siento muy vulgar y quisiera tener las cualidades de uno de los héroes de los superjuegos, como Solid Snake. ¿Cómo puedo hacerlo?
No debes querer parecerte jamás a nadie, sólo ser tú mismo. Los videojuegos están muy bien, pero son sólo eso: juegos para soñar, pasarlo bien e imaginar que haces cosas imposibles. Tu vida es mucho más valiosa.
Me gustaría que me recomendaráis un juego bueno de motos para Playstation.
Moto Racer 2, y si te gusta el Motocross, *Champion Motocross*.
Ramón nos manda un dibujo muy chulo y nos lo dedica a todas las chicas de la redacción.
De parte de todas nosotras, un besazo enorme, Ramón: tu dibujo nos ha encantado y ya está colgado en el tablón de SCREENFUN. A todos los demás, que sepáis que vuestros dibujos nos encantan, y aunque no hay una sección para ellos, los guardamos. Quizá en el futuro hagamos un reportaje mostrando vuestra creatividad: mientras, nuestro tablón está muy bonito gracias a vosotros.

Ganadores del nº 6

Game Boy Color: Andrés Martín Tardío. Playstation: Eva Peris Barberán. Videojuegos: José Carregal Romero, Jonathan Jorquera Martínez, Alejandro Domínguez Palma, Yolanda López del Cano, Miguel Ángel de la Fuente. 2 Reproductores MiniDisc Sony: Bruno Azuara López, Manuel Parada Benabá. Packs 'Pokémon': José Vicente Marqués Hervás. Juegos 'Age of Empires II': Mª Pilar Júlvez Camera, Eloy Calvo Campos, Javier Camisón Sánchez, Ander Akizu Santacruz, Víctor Manuel Vázquez, José Antonio Pascual Rey, Víctor Santiago Arroyo, Rodrigo Otero Mínguez, Raúl Moreno Gómez, Danil Toledo Ruíz. Pack periféricos: José Manuel Sánchez. Gorras: Sara Carballo Avilés, José Antonio Lorente, Carlos Paniego Moya, Héctor Gutiérrez Prieto, Richard Viadero Azkona. Cómics 'Lobo': Raúl Moro Melgar, Josep Eduard Baró Querall, Samuel Purriños Romero, Juan José Hernández, Rafael Bravo Corrales. Pad PC: José Manuel Martínez Aguilar, Raúl Rosa Jiménez, Andrés Pérez Gude. Packs fotográficos: Roberto Jiménez Pulgar, Jaime Alegre Lucas, Ángel Luis Rodríguez Parra. Bandas sonoras de 'Tarzán': Guillermo Bas Ortiz, Cristina Stela Tomás. Dancing Queen: Elena Campillo García. 3 'Gungan': Miguel Ángel Callejas, Pablo Daniel Leal Díaz, Daniel Esco Labian.

DE LA PÁGINA 90-91


Se busca



La cosa

Pokémon

EKANS L, A
SQUIRTLE M, R, G
HORSEA J, E, V
CATERPIE T, Q
PSYDUCK D, H, N
CHARMANDER P, S
MEOWTH K, C, O, W
PIKACHU I, U, B

SOLUCIONES

DEL NÚMERO 7/99





SCREENFUN CUESTIONARIO 8

Tu opinión es muy valiosa e importante. Rellena y envía este cuestionario y nos ayudarás a mejorar la revista. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis! SCREENFUN, ref.: Cuestionario 8, apdo. 14.124, Madrid 28080.

NOMBRE:...
DIRECCIÓN:.. **Nº:**........ **PISO:**..............
CÓDIGO POSTAL:.................. **TELÉFONO:**........................ **EDAD:**........

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

PC	☐	Game Boy Color	☐
Sony Playstation	☐	Dreamcast	☐
Nintendo 64	☐	Máquinas recreativas	☐
Game Boy	☐	Otras...	☐

4. Las tres páginas que más me han gustado han sido:
1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

5. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:
1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

Hardware	Sí ☐	No ☐	Por qué..............................
Software	Sí ☐	No ☐	Por qué..............................
Así se hizo Blade	Sí ☐	No ☐	Por qué..............................
Rol y estrategia	Sí ☐	No ☐	Por qué..............................

7. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?
....
¿Qué es lo que más te gusta de ella/s?..............................

8. ¿Cómo te informas de los lanzamientos de los videojuegos?
Revistas ☐ Catálogos de tiendas ☐ ¿Cuál?............... Otros: ....

9. ¿Dónde sueles comprar tus videojuegos?
....

10. ¿Cuáles son tus programas favoritos de televisión y radio?
Televisión.............................. Radio..............................

11. ¿Qué programa que trate sobre videojuegos (aunque sólo sea una sección) te gusta más?
Televisión.............................. Radio..............................

¿Cúal de estas series de televisión es tu preferida?
Los Simpson ☐ Al salir de clase ☐ Compañeros ☐

12. ¿Tienes acceso a...
Canal + ☐ Vía Digital ☐ Canal Satélite Digital ☐

13. Si la revista subiera de precio por incluir promociones (como demos o vídeos), ¿la comprarías?
Según el regalo ☐ Sí ☐ No ☐ ¿Por qué?..............................

14. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?
Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

SCREENFUN ¡SORTEO!

Si los videojuegos decoran tu vida, nosotros queremos decorarte a ti: camisetas de tus héroes, llaveros, pósters y por supuesto… ¡la Playstation!, no vaya a ser que no hayas sido bueno y te hayas vuelto a quedar otro año más sin ella. Ya sabes, el mismo sistema de siempre: una carta o postal, la referencia indicada y a esperar. Y ya que te animas a escribirnos, cuéntanos qué tal tu Navidad y qué le pides al nuevo año, siglo y milenio. Nosotros lo tenemos muy claro: ¡que sigais a nuestro lado durante mucho tiempo! Y por supuesto, ¡más videojuegos!

SCREENFUN



Megacalendario 2000

5 suscripciones por un año

¿Eres uno de los millones de fans de SCREENFUN? ¿Alguna vez has llegado tarde al kiosco y se habían agotado todas las revistas? Deja de preocuparte, ahora te mandamos todos los números a casa ¡y sin tener que hurgar en los bolsillos!

Ref. suscripción

Pág. 25

1 camiseta Tonic Trouble



Nada es lo que parece: los tomates atacan, las zanahorias muerden y los pimientos escupen fuego... Si no puedes con ellos, únete a ellos.

Ref. Camiseta Tonic Trouble

Pág. 87

10 llaveros-linterna de Fear Factory

¿Qué sucedería si al pasar el umbral del año 2000 se produjera un apagón general? Todos a oscuras y tú, ¡sin ninguna linterna a mano! Para que no te ocurra, intenta ganarte este llavero con forma de coche que te dará luz al dar la vuelta al capó.



Ref. Linterna Fear Factory



Pág. 85

1 juego de rol 'Vampiro'

Aquí tienes un juego de rol de los auténticos para que te conviertas en el máster de juego de un tenebroso mundo de vampiros.

Ref. Vampiro

Pág. 90

1 Sony Playstation

Vaya, los Reyes Magos no se han portado demasiado bien esta vez y no te han traído la Playstation que les pediste... Aunque no hayas sido precisamente un ángel durante el pasado año, en SCREENFUN pensamos que todo el mundo se merece una segunda oportunidad, y dejamos que te lleves la consola que tanto querías a casa ¡si tienes suerte en el sorteo...!

Ref. Autodefinido 8

Pág. 93

1 Game Boy Color

Deja de preguntarle a tus padres lo que falta para llegar cuando vas en coche. ¡Gana una Game Boy Color y disfruta del viaje!



Ref. Cuestionario 8

Pág. 74

10 camisetas 'Blade'



En Rebel Act dan los últimos retoques a *Blade*, un juego que promete convertir nuestros PCs en una auténtica peli interactiva. Mientras, ¿qué tal una camiseta del juego?

Ref. Blade

Pág. 87

5 DVDs 'Prince's Trust Concert'



En vivo y en directo algunos de los mejores artistas del mundo en la serie de cuatro conciertos *Prince's Trust*.

Ref. DVD Prince's Trust

Pág. 22

25 camisetas Lara Croft

Consigue averiguar la palabra secreta respondiendo correctamente a las preguntas del test de Lara en la página 22-23: cuando la hayas descubierto, nos envías un sobre o una postal con la solución y entrarás en el sorteo de estas camisetas.

Ref. Test de Lara

Pág. 89

10 pósters 'Deep Blue Sea'



¿Has visto ya la imagen de la chica huyendo de las fauces del tiburón? Pues ahora podrás decorar con ella tu cuarto. ¡Terrorífico!

Ref. Deep Blue Sea

Pág. 85



1 juego de estrategia *Warhammer*

Para triunfar en la vida hay que ser un auténtico estratega, y si quieres ensayar, aquí tienes un fabuloso juego de estrategia: "En un mundo de fantasía medieval azotado por la guerra, formidables ejércitos se enfrentan en la batalla para decidir el destino de sus reinos, valerosos guerreros se lanzan al combate, acompañados de héroes legendarios, terribles monstruos y mortíferas máquinas de guerra...". ¿Te apetece jugar?

Ref. Warhammer

Pág. 70

2 polos 'Monaco Grand Prix'

¿Eres un fanático de las carreras a toda velocidad y los coches lujosos? ¡Deja que se te note! Ponte uno de los fabulosos polos que sorteamos y todos sabrán que eres un conductor de primera.



Ref. Polo Monaco GP

Pág. 92



5 Gorras SF

Para aguantar el fresquito del invierno o fardar bajando por las pistas de esquí... ¿Qué mejor que una gorra SCREENFUN?

Ref. Gorras SF 8

Pág. 16

5 juegos

Tú nos dices cuál es tu juego favorito, nosotros te lo regalamos y, de paso, ¡hacemos el *Top 20!*



Ref. Éxitos 8

Fotos: Jose Castro, Jesús Aparicio

Telefónica MoviStar

Con tu Savvy...

¡Consíguelo!

ICONOS... PERSONALIZA TUS MENSAJES

MARCACIÓN POR VOZ... DI TU NOMBRE Y ÉL LLAMARÁ

VIBRA... SENTIRÁS SU LLAMADA



Savvy DUAL BAND

Nunca he tenido un teléfono que haga tanto por mí como el nuevo Savvy Dual Band. Puedo llamar a mis amigos con sólo decir sus nombres, enviarles mensajes con divertidos iconos y, por medio de el horóscopo puedo saber el día que voy a tener. Con mi nuevo Savvy me atrevo a todo. No te lo pienses, ¡Consíguelo!.

Tengo que reconocer que todo va mejor.

www.philips.com



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

EURO RSCG